•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Top Secret Interactivo con la guía de juego para llegar al final de Drakan: Order of the Flame

COMPUTER GAMING WORLD

Nº49 • Diciembre • 1999
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Faraón
- Mortyr
- Fausto
- Fifa 2000
- Atlantis II
- Nocturne
- TrickStyle
- Mig Alley
- Rayman 2
- Homeworld
- Rogue Spear
- Links LS 2000
- Grand Theft Auto 2
- Supreme Snowboarding

Previews

- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Messiah
- Star Trek Hidden Evil
- Traitors Gate
- Radical Drive
- Canal + Billar
- Tonic Trouble
- PC Fútbol 2000

Drácula
Crónicas vampíricas

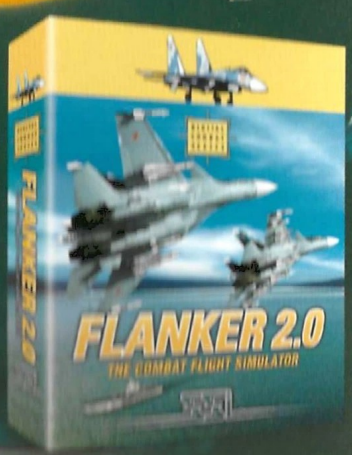
8 424094 401017 00049
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

FLANKER 2.0™

THE COMBAT FLIGHT SIMULATOR

DIGITAL COMBAT SERIES™

EL SIMULADOR DE COMBATE AÉREO
POR EXCELENCIA



PROEIN
www.proein.com

©1998 Strategic Simulations, Inc. Todos los derechos reservados. El logo de SSI es una marca registrada y Flanker es una marca de Strategic Simulations, Inc. Windows es una marca registrada o marca de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. El resto de las marcas y marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.
Foto de la cubierta de Flankers © Katsuhiko Tokunaga/Think Tank.

Av. de Burgos, 16 D 1º, 28036 Madrid · Telf.: 91 384 69 00 · Fax: 91 766 64 74 · Asistencia al cliente: 91 384 69 70

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrún, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

VIA Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Coordinador: José Manuel Hernández
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita

AMERICA IBERICA
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución

DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

4 años no es nada

Aunque en el tango que Gardel inmortalizara eran 20, en nuestro caso son 4 los años que se nos han pasado volando, los mismos que hemos estado juntos mes a mes desde que el número 1 de CGW, en Diciembre de 1995, saliera al mercado. Por fortuna, las nieves del tiempo todavía no nos han plateado las sienes –o por lo menos no totalmente–, pero sí han conseguido que, poco a poco, la edición española de una de las revistas de mayor tirada y prestigio a nivel internacional, se haya consolidado en nuestro país como una de las más leídas y respetadas dentro del mundo de los juegos de ordenador. No quiero resultar pretencioso –no es mi estilo– ni tampoco pecar de falta de modestia, pero pocos medios pueden presumir de contar con el prestigio del que CGW goza tanto a nivel de los profesionales del sector como de los propios usuarios de juegos de ordenador.

¿El secreto? No hay ninguno. Además de intentar asumir la realización de cada número con la máxima dedicación e ilusión, creemos sinceramente que el respeto que nos hemos ganado entre los lectores de nuestro sector proviene principalmente del rigor que hemos intentando aplicar desde el principio a la hora de analizar los juegos que pasaran por nuestras manos. La edición americana de CGW goza de un incomparable prestigio en lo referente al rigor de sus reviews; no sé si nuestra edición habrá llegado ya a ese mismo nivel, pero desde luego, nuestra meta es tratar de alcanzarlo cuanto antes.

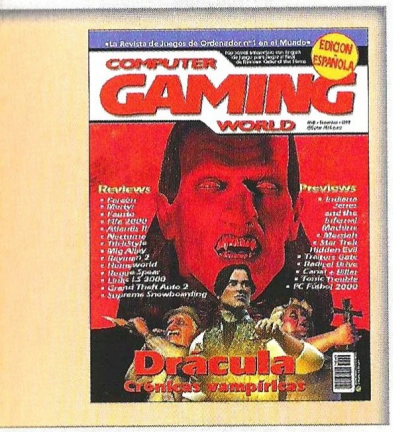
Por el camino, como es lógico en el devenir de una publicación, han sido numerosos los cambios (diseño, formato, promocionales) que se han producido en el aspecto formal de CGW, aunque siempre hemos tratado de mantener un camino invariable en el que –creo– todavía estamos: mejorar de forma ininterrumpida la oferta que hacemos a nuestros lectores cada mes en el quiosco sin perder la esencia de nuestra publicación.

¿Y cuál es esta esencia? Pues simple y llanamente: informar única y exclusivamente de toda la actualidad del mundo de los juegos de ordenador, tratando de poner al corriente a nuestros lectores de cuáles son las virtudes y los defectos de cada juego, y ayudarles así llegado el doloroso momento de aflojar la no muy asequible cifra que se nos pide por cada juego. Ni más ni menos.

Siempre, llegado este momento de las celebraciones, me dejo al final unas líneas para expresar nuestro agradecimiento, en primer lugar, a todos nuestros lectores por su fidelidad, a continuación, a todos quienes componen o han compuesto el equipo de CGW por su dedicación y profesionalidad, y por último, claro está, a las compañías que siguen haciendo buenos juegos. Sin todos ellos nada habría sido igual...

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

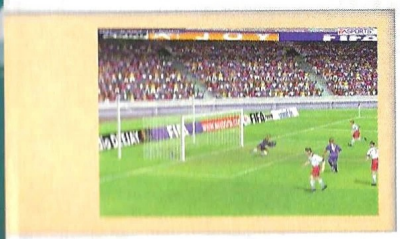


En portada:

Si Microïds ya nos deslumbró hace algunos meses con el sensacional Amerzone, ahora el equipo de programación de aquel título ha aprovechado el mismo "engine" para dar forma a una aventura aun más increíble, que además devuelve a la vida a uno de los grandes mitos del terror: el temido conde Drácula.

Atlantis II

Rayman 2



FIFA 2000

REPORTAJE

¡Pasen y vean! 34

Internet y los juegos en la Red (y IV). En esta cuarta y última entrega de esta serie de artículos entraremos dentro de un sitio para jugar. No es tan complicado como parece y disfrutarás más de lo que nunca imaginaste.

AVENTURA/ROL

Drácula 46

El aliento de un nosferatu. Todo parecía haber terminado siete años atrás, con la muerte del conde cerca de sus dominios, pero la pasión de Mina ha resurgido como respuesta a una extraña llamada…

Atlantis II 50

¿A qué sabe el olor del paraíso? Se trata de la esperada segunda parte de una exitosa aventura gráfica, que supera con creces las excelencias de la primera. Esta vez, la Atlántida ya está bajo el mar desde hace tiempo…

Fausto 54

Modernización de un mito. No es de extrañar que exista un parque de atracciones entre el cielo y el infierno. Lo extraño de esa existencia es que allí están atrapadas las almas de siete pecadores. ¿Qué hacer con ellas?

ESTRATEGIA

Faraón 56

Rey de reyes. Ha sido uno de los juegos más comentados de entre todos los que se esperaban para estas fechas. A diferencia de lo que ocurre no pocas veces, sus expectativas se han visto colmadas. Es impresionante.

Homeworld 60

Mi casaaa… Se trata de un juego de estrategia en 3D con un peculiar argumento: buscar el planeta de origen contando tan sólo con una vaga descripción del mismo. Tendrás todo el cosmos para explorar.

Panzer General 3D 64

Lavado de imagen. Innovando la calidad gráfica, con una mayor definición de las unidades sobre el terreno, el diseño de los escenarios es tan sólo una de las delicias de este juego ágil y emocionante.

Rainbow Six Rogue Spear 66

El susurro de la muerte. Con una mejor capacidad gráfica que su predecesor y muy fiel a la hora de representar la realidad que intenta emular, tu capacidad de tomar decisiones será puesta a prueba sin piedad.

Pizza Syndicate 68

La mafia más sabrosa. Ser mafioso y gestionar un negocio al mismo tiempo, es una tarea más que agotadora. Sencillo e intuitivo, es genial para quienes deseen iniciarse en el género de la estrategia.

Close Combat IV 70

Regreso al frente. El bosque de las Ardenas fue un escenario decisivo durante la guerra que todos conocemos como Segunda Guerra Mundial. De nuevo el enfrentamiento pero ¿la victoria?

Bust a Move 4 72

¿Demasiado pronto? Todo será igual que en las entregas que le precedieron. Salvo algunas insignificantes mejoras, poco ha variado el juego, lo que significa que es tan divertido como el anterior.

Abomination 74

La guerrilla urbana. Cuando una alarma salta, tendremos que acudir al lugar con nuestros hombres y su equipo para controlar la situación de riesgo que se haya dado. Sólo la sangre fría marcará la diferencia.

Star Trek Starfleet Command 76

Algo más. Sin estar a la altura del universo trekkie que todo fan de la serie espera encontrar, este juego basado en uno de tablero te ofrecerá seis razas con las que jugar en pos de un prestigio merecido.

The Next Tetris 78

Diversión sin muchos cambios. A pesar de mantener las señas de identidad de su predecesor, esta nueva versión de uno de los juegos más adictivos de cuantos han sido diseñados, intentará innovar el género.

ACCION

Rayman 2 80

El último gran héroe. Se trata de la resurrección desde el mundo de la bidimensionalidad hasta el de las 3D, del clásico más simpático de cuantos hayamos tenido oportunidad de conocer. ¡Es Rayman 3D! Insuperable.

TrickStyle 84

Visión de futuro. Aunque parecía que todos los deportes habían sido inventados ya, éste, un tanto futurista, nos transportará hasta tiempos más adelantados en los que levitar sobre una tabla será "juego de niños"

Mortyr 2093-1944 88

¡Oi! En esta realidad alternativa que se nos presenta, el mundo ha sido subyugado por la Organización del Orden Mundial Nazi. Un científico sospecha que los cambios climáticos y la Orden están relacionados.

Nocturne 90

Lo que pudo ser y no fue. ¿Acaso no sabes lo que es la piedra Yathgy? Tan sólo sirve para una finalidad... dotar de poderes sobrenaturales al vampiro que la tenga en su poder.

Grand Theft Auto 2 94

El arte de la corrupción. Algunas mejoras gráficas, pero no tantas en general como las que se esperaban para la segunda parte de este clásico, muestran la parte más saludable de una esperada renovación.

Freespace 2 96

El tercero en discordia. La trama se desarrolla 32 años después de la pobre victoria conquistada por la alianza Terran-Vasudans contra los tecnológicamente superiores Shivans. Hoy, sin embargo la alianza está a punto de quebrarse.

Pong 98

La calidad de un clásico. Renovado hasta la médula, aquel juego tan sencillo consistente en una especie de partido de tenis elemental, resucita de entre los muertos para renacer en tres dimensiones. ¡Genial!

Edgar Torronteras' Extreme Biker 100

El gran salto. Un tanto fantasioso, pero en cualquier caso divertido, este no es un simulador de motos convencional. Las excentricidades abundan inmersas en un gran mar de acrobacias para disfrutar.

EarthWorm Jim 3D 102

Crónicas de una lombriz. Francamente divertido y dotado de una locuacidad gesticular más que impactante, este simpático gusanillo, nos proporcionará más de un dolor de cabeza.

DEPORTES

Fifa 2000 104

El mundo alrededor de un balón. Se trata del mejor producto de la saga, desde que ésta se iniciase en 1994. Una renovada jugabilidad y gráficos mejores, apuntan hacia este jugo como uno de los mejores simuladores deportivos de fútbol.

Supreme Snowboarding 106

Nieve al rojo. Cuando se acercan fechas en las que apetece la práctica de deportes alternativos, el hecho de contar con la nieve como aliado, abre perspectivas importantes en cuanto a diversión y jugabilidad.

Links LS 2000 108

Para todos los públicos. Es un clásico entre los amantes del golf. Se trata del simulador deportivo más preciso de cuantos existen para el golf. En verdad difícil de superar por la competencia.

Canal + Fútbol 2000 110

Anodino y codificado. Se trata de la primera experiencia en solitario del canal francés. No podemos ensalzar sus delicias, pero por algo se empieza...

K.O. 112

Directo al mentón. Es el resurgir de un deporte que vio cómo se eclipsaba su luz ante las sospechas de violencia y deshumanización de los luchadores, este juego para apoyarlo. ¿El título? Apropiado.

SIMULACION

Airline Simulator 2 114

Casi tan real como la vida misma. Es un simulador de avión comercial. Quizá no sea tan trepidante su pilotaje como en el caso de los cazas, pero sobre gustos no hay nada escrito.

Mig Alley 116

Acción y reacción. Fue la primera guerra en donde se utilizaron con asiduidad aviones a reacción. Se trata de la guerra de Corea y los cielos, en esta ocasión, se vieron sorprendidos por el rugir de los nuevos motores.

Panzer Elite 120

Asalto al frente italiano. Estamos ante un completo simulador de carros de combate, inmerso en una excepcional atmósfera de gran fidelidad histórica. El realismo alcanzará cotas muy elevadas aquí.

Spirit of Speed 1937 122

Los abuelos y sus potentes cacharros. Prácticamente eran inmensos motores sobre cuatro neumáticos y poco más. Pero no podemos subestimar sus capacidades: alcanzaban velocidades que superaban el centenar de Km/h.

Flanker 2.0 124

Las segundas partes si fueron buenas. Mayor realismo en la interpretación de los aviones, y una mejor fluidez de juego en todos los aspectos, han logrado para este juego una de las más altas puntuaciones.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

secciones

6 Léeme.bat

Las noticias corren como la pólvora, pero siempre hay alguien que se entera de ellas antes que los demás. Esta es la primera revista en cuanto a efectividad a la hora de informar, y el rigor de sus comunicados ofrece todas las garantías para que estéis siempre al día.

10 Interfaz

Desde nuestro primer número venimos saciando el ansia de conocimiento de nuestros lectores. A esta sección llegan cartas de todo el país. Quizá en alguna de sus respuestas halles la solución que, durante tanto tiempo has estado buscando.

12 Hardware

Maxi DVD-ROM 8x y 3D Blaster GeForce 256 Annhihilator Pro, serán los elementos analizados esta vez en nuestra sección mensual. Se trata de un DVD de calidad extraordinaria presentado por Guillemot, que hará las delicias de los amantes del séptimo arte. En cuanto al segundo de nuestros protagonistas, como tarjeta gráfica es bestial.

15 Zona Alfa

Pocos juegos han sido incluidos en esta sección por ahora, dado que las productoras han guardado sus lanzamientos para el invierno. Deberemos esperar la nueva hornada de creaciones pendientes para el año 2000. Seguro que ya en sus primeros pasos hacia la comercialización satisfarán las perspectivas creadas.

17 Zona Beta

Las aguas de la creatividad están bastante revueltas dado el gran número de estrenos que se esperan para los próximos meses. Muchos de estos títulos venían anunciándose desde hace tiempo, algunos incluso hace años, pero el momento está cerca. Su lanzamiento es inminente y se desvelarán los misterios de su creación para juegos como Messiah, por citar uno de los 12 que comentamos este mes.

130 Top CGW

Gracias a vuestra colaboración, cada mes podemos ofrecer una completa lista de los 50 títulos que más gustan en España. Este termómetro del panorama de los videojuegos, os ofrecerá información suficiente como para ayudaros a decidir qué juegos comprar estas Navidades.

El juego que regalamos este mes es PAX CORPUS. A partir de la página 128 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los top secret interactivos.

Más juegos al mejor precio

Friendware ofrece a los usuarios una inigualable oferta de juegos al increíble precio de 2.995 pesetas, todos ellos de una calidad innegable. Una de las dos líneas económicas es la que Friendware distribuye conjuntamente con GT Interactive, en la que podemos encontrar títulos como Myth II, War of the Worlds, Odd World, Dark Vengeance y Blood II: The Chosen. La otra línea económica es la que nos ofrece algunos de los mejores éxitos de Cryo Interactive, juegos que han marcado una época, tales como Atlantis, China, Versalles, Hopkins FBI y Gadget. Como podéis comprobar hay mucho donde elegir, con estilos para todos los gustos.

Microprose prepara Grand Prix 3 y Grand Prix World

Una de las sagas automovilísticas que más adeptos ha arrastrado siempre, tiene prácticamente a punto su tercera entrega. Al igual que en las dos versiones anteriores, contaremos con las licencias oficiales, de modo que podremos ponernos a los mandos de los coches más rápidos y los pilotos más intrépidos del circo de la Fórmula 1. Además de este fantástico juego, Microprose también nos traerá Grand Prix World, un juego que nos permitirá realizar todas las gestiones que realiza un manager para lograr que su equipo y pilotos lleguen a lo más alto del podio.

El renacer de 3dfx

Cuando parecía que 3dfx había perdido algo de su terreno, anuncia sus nuevos modelos de tarjetas basadas en el chip Voodoo, la Voodoo4 y la Voodoo5. Ambos modelos cuentan con el potente "corazón" denominado VSA-100, el cual permite unas tasas de relleno extremadamente altas. Gracias a esto, se podrán ofrecer frecuencias de cuadros de alta resolución en tiempo real. Los productos basados en el VSA-100 pueden ofrecer tasa de relleno que van desde 333 megatexeles/megapixeles por segundo hasta 1,47 gigatexeles/gigapixeles por segundo, utilizando de 16 a 128 MB de memoria de vídeo y de uno a cuatro procesadores por tarjeta. El modelo Voodoo4 4500 contará con una arquitectura VSA-100 de un solo chip y estará orientada a ofrecer unos buenos rendimientos a buen precio y se podrá adquirir en versión AGP o PCI. Por el contrario, el modelo Voodoo5 5000 tendrá dos procesadores VSA-100 y 32 MB de memoria total de gráficos en su modelo PCI, y la Voodoo5 5500 AGP, además de los dos procesadores VSA-100, tendrá 64 MB de memoria. Pero eso no es todo, más adelante, los más exigentes tendrán a su disposición la Voodoo5 6000 AGP, que genera 8 pixeles completos por paso de reloj y ofrecerá tasas de relleno de 1,33 a 1,47 gigatexeles/gigapixeles por segundo. Todo esto y más a partir del primer trimestre del 2000.

Lara Croft presentó en España Tomb Raider: The Last Revelation

El pasado día 12 de noviembre tuvimos el placer de ser invitados por cortesía de Proein a los cines IMAX, a la presentación de lo que será la nueva aventura de Lara Croft. En el acto, además de poder contemplar de un modo más detenido el juego, pudimos ver de cerca a Lara Weller, la nueva modelo que encarna a la heroína del juego sustituyendo a Nell McAndrew. En esta nueva entrega de Tomb Raider nos encontraremos inmersos en el Egipto de los faraones, lugar en el que Lara tendrá que hacer frente a una gran cantidad de trampas y enemigos. Las habilidades siguen siendo igual de buenas que siempre, de modo que podremos correr, saltar, nadar y bucear con mucha facilidad. Entre todas las novedades, la que quizás llama más la atención es la de poder controlar a Lara en sus años mozos, cuando sólo era una quinceañera. Tomb Raider: The Last Revelation augura unas Navidades muy moviditas a todos los seguidores de la estrella de Core Desing.

Deportes de invierno y oscuras mazmorras

Hammer Technologies nos está preparando dos nuevos juegos muy distintos entre sí, Winter Sports y Ancient Evil. En el primero de ellos y como su nombre indica, tendremos la posibilidad de participar en varios deportes de invierno, entre los que encontraremos el esquí o el snowboard. En Ancient Evil deberemos de recorrer infinidad de mazmorras al más puro estilo de Diablo para salir con vida. Tendremos a nuestra disposición cuatro personajes, entre los que hay un ladrón y un guerrero.

Llega FX Interactive

Esta nueva distribuidora, que también es desarrolladora de sus propios títulos, tiene ya tres programas casi a punto. Uno de ellos es Traitors Gate, del que podéis encontrar una Preview en éste mismo número. Por otro lado, tenemos La Biblia para niños, un programa educativo con el que los más pequeños

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Allegiance Microsoft	05/00
Evolva Computer Artworks	04/00
Giants Planet Moon	05/00
Heavy Metal F.A.K.K 2 GOD	04/00
Hype, The Time Quest Ubi Soft	12/99
Invictus: In the Shadow of Olympus Quicksilver	01/00
Sid Meier's Civilization III Firaxis/Microprose	11/00
South Park Rally Acclaim	01/00
Sovereing Verant/Sony Online	10/00
Warcraft III Blizzard	11/00

Teletipo

La multinacional francesa Infogrames ha adquirido recientemente GT Interactive por una inversión total de 22.000 millones de pesetas. Con esta transacción, Infogrames demuestra que es una de las compañías más poderosas y con más iniciativa del mercado de los videojuegos.

La cadena de tiendas de videojuegos más grande en España, Centro Mail, ya cuenta con siete nuevas tiendas en nuestra geografía, consiguiendo de este modo tener al menos un punto de venta en casi todas las ciudades más importantes del país.

Acclaim acaba de anunciar un reciente acuerdo con la ECW (Extreme Championship Wrestling) para la publicación de juegos basados en este popular deporte americano.

El juego The Real Neverending Story, de la compañía alemana Discreet Monsters, nos llegará más o menos en Marzo del año que viene completamente traducido al castellano, y por lo que pudimos ver en la última edición del OktoberFest de Munich, el juego basado en la obra de Michael Ende resulta de lo más prometedor.

de la casa podrán conocer de un modo sencillo y divertido todo lo que se cuenta en la Biblia por el módico precio de 2.995 pesetas. El otro juego es FXChess, un juego de ajedrez que incorpora una opción de aprendizaje para niños, con unas piezas más divertidas. Este juego también podrá ser adquirido por 2.995 pesetas.

Conéctate gratis a Internet

Aquellos que estén pensando conectarse a Internet habrán encontrado junto con esta revista un CD-ROM que nos proporciona acceso directo a la red gracias a Teleline. Con sólo introducir el CD-ROM en nuestro equipo y rellenar un sencillo formulario, tendremos a nuestra disposición la inmensidad de la red. Pero por si todo esto no fuese suficiente, los que utilicen este CD para darse de alta podrán elegir uno de estos dos regalos; una recopilación de los mejores juegos y un pad de control de cuatro botones o una recopilación de los juegos más trepidantes de fútbol y el pad de control. Como podéis ver es una gran oferta.

el fútbol será así
talento
LFP
Producto bajo
Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga
1ª y 2ª División. Temporada 99/2000
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar

Te damos lo que nadie puede ofrecerte

>> ANUARIO
Pasamos revista al fútbol.

>> MOTION CAPTURE
Animaciones generadas a partir de movimientos reales de jugadores.

>> HISTORIA
Resumen estadístico de las competiciones más importantes.

>> CARAS REALES DE LOS JUGADORES
Podrás reconocer a todos tus ídolos.

>> BASE DE DATOS 1999/2000
Todo lo que se puede saber sobre cada club, entrenador y jugador de 1ª, 2ª y 2ª división B.

>> SISTEMA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Totalmente nuevo que permite a los jugadores realizar jugadas predefinidas.

>> EUROMANAGER
Elige el club que quieras de las ligas española, inglesa, francesa o alemana y llévalo a lo más alto.

>> INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTOS
Para dotar a las animaciones de mayor dinamismo y suavidad.

>> COMPETICIÓN VIRTUAL
El fútbol a la carta. Tú decides los rivales y el sistema de competición.

>> NUEVOS MODELOS DE LOS JUGADORES
Creados con el máximo detalle para reproducir la complexión física, el perfil y el tipo de pelo de cada futbolista.

>> FÚTBOL QUIZ
Más de 5.000 preguntas que pondrán a prueba tus conocimientos sobre el deporte rey.

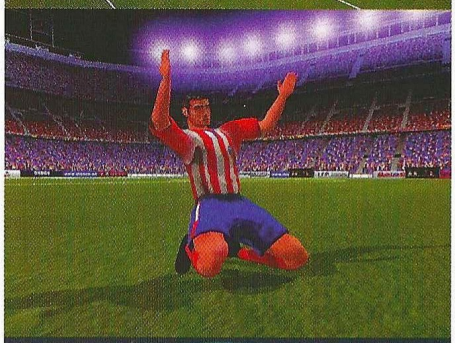
>> ANIMACIÓN FACIAL
Gracias al lenguaje gestual, los jugadores muestran sentimientos de alegría o decepción.

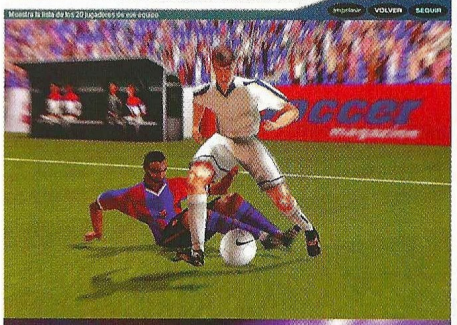
>> PÚBLICO Y SONIDO EN 3D
Creerás que estás en el estadio.

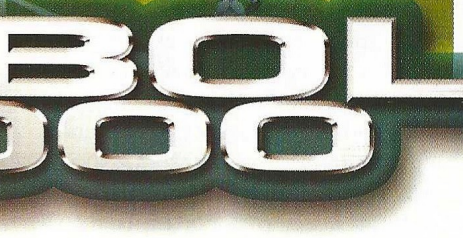
>> ASISTENTE VIRTUAL
Podrás llegar a pensar que EVA* (Enhanced Virtual Assistant) es de carne y hueso.

>> EFECTOS CLIMATOLÓGICOS Y LUMINOSOS
Charcos, barro, lluvia, relámpagos, sombras de los estadios y los jugadores, iluminación dinámica...

Y mucho más, muy pronto en...







PC FÚTBOL 2000

esfuerzo

por sólo **2.995 Ptas.**

PC-cdrom Windows™95/98

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

Interfaz correo

Estimados amigos de CGW: me encuentro jugando Toonstruck y estoy atascada en la sala del caballero. No sé cuál es la clave que pueda permitirme abrir la verja para pasar.

***Cristina y Jorge,** Correo Electrónico*

Durante el transcurso del Acto II, podrás hablar con el pájaro y tendrás que usar la combinación que te dé para abrir la puerta. Es la siguiente: Libro Azul nºI, Libro Rojo nºI, Libro Rojo nº III, Libro Azul nºII, Libro Azul nºIII, Libro Rojo nºIV, Libro Rojo nºII y Libro Azul nºIV.

Hola amigos: somos dos chavales de Barcelona y nos gustaría saber algunas cosas. ¿Porqué los juegos buenos salen antes para PSX que para PC? ¿Habrá Soul Reaver 2? ¿Cuándo? ¿Qué juegos nos proponéis como alternativa a Silver, que ya lo hemos terminado?

***Raziel y Sephiroth.** Badalona (Barna)*

Siempre han existido juegos que han sido lanzados primero en consola, luego para PC y viceversa. Ambas plataformas para jugar se complementan en lo que a lanzamiento de títulos se refiere. No creemos que unos sean mejores que otros, lo que ocurre es que se da con más frecuencia que los juegos creados para consola –que son bastantes menos– se pasen, una vez rentabilizados en este medio al PC. Casi siempre son razones monetarias las que rigen estos vaivenes. Respecto de las dudas acerca de la creación de una segunda parte para Soul Reaver, suponemos que tendréis noticias de la existencia de Blood Omen, su predecesora. No conocemos que vayan a existir más continuaciones a Legacy of Kain. En cuanto a una alternativa para Silver, será una elección vuestra porque es un juego único sin secuelas actualmente.

Soy de Valencia y me llamo Alejandro. Me siento incapaz de convertirme en Hombre Lobo y de momento sólo puedo oler el musgo pero no puedo cogerlo. Estoy jugando Discworld Noir. ¿Podéis ayudarme?

***Alejandro Irisarri.** Correo Electrónico*

Suponemos que te encuentras en el acto II del juego. Verás, tendrás que dejar que tu nuevo colega te entrene como hombre Lobo usando el tema "cambio". Luego deberás transformarte en Hombre Lobo y seguir el rastro magenta hasta el lugar del asesinato, fuera de Saturnalia. Tendrás que oler el rastro verde oscuro y transformarte de nuevo en humano para coger el musgo. Sólo entonces podrás cogerlo.

Amigos de CGW: no sé cómo coger gasolina de la moto en Full Throttle.

***Adrián García.** Mostoles (Madrid)*

Tienes que abrir el depósito de la moto, colocar la lata y el tubo que –suponemos te refieres al principio del juego– se encontraban junto a la puerta y soplar en el tubo.

Hola, soy Quique, un lector de CGW al que le gustan las aventuras gráficas. Me encuentro atascado en Ace Ventura. Veréis, estoy dentro del laboratorio en el castillo. Allí hay un panel que no sé para qué sirve. ¿Qué debo hacer?

***Quique Mañanós.** Almazora (Castellón)*

Tienes que resolver el puzzle consistente en que cada línea y cada semicírculo pueden tener dos colores distintos. Tendrás que hacer que una línea tenga el mismo color que los semicírculos que la delimitan tanto del que parte, como aquel al que llega. La siguiente puede no ser del mismo color, pero tendrá que coincidir con los de sus correspondientes semicírculos.

Amigos de Computer Gaming World: necesitaría saber algunos trucos para el juego Drakan: Order of the Flame. Es un poco difícil.

***Jorge Sancristóbal.** Logroño*

Primero tendrás que redefinir la tecla Network Chat desde las opciones de juego. Una vez hecho esto, podrás comenzar a jugar. Pulsa ahora la tecla a la que asignaste esta función y aparecerá el modo consola. Ahí es donde deberás escribir los siguientes trucos: iamgod, para invencibilidad; smeghead, tu energía se repone en su totalidad.

Soy un fan de Starcraft y he tenido noticia de Satarcraft 2. Incluso me han dicho que alguien ha publicado un vídeo sobre el juego. ¿Es cierto que lo están creando? ¿Podríais publicar ese vídeo en el CD de la revista?

***David Collado.** Correo Electrónico*

No tenemos constancia de que actualmente se esté creando la segunda parte de Starcraft. No existe anuncio oficial por parte de Blizzard de tal evento. Además, la compañía americana se encuentra terminando la segunda entrega de Diablo, y en el ECTS anunciaron para el año que viene el lanzamiento al mercado de Warcraft III, de modo que su factoría se encuentra al límite y dudamos que, al mismo tiempo, estén creando esa segunda parte de Starcraft, que puede salir en un futuro, pero no de momento.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World
Interfaz
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26
28037 Madrid
E-mail: cgw@zdnet-es.com

una consola

100 ptas ?

¡Verdad!

Sólo en:

auc land

Tu mundo de subastas

www.aucland.es

25.000 artículos a la venta a precios sólo posibles con el método de la subasta

la mejor página de subastas on-line

¿ordenadores, juegos... por 100 pesetas?

objetos exclusivos para coleccionistas

Hard-ware

Maxi DVD-ROM 8x

Los aficionados al cine están de enhorabuena. Guillemot presenta lo último en unidades DVD con la mayor calidad posible.

Calificación

Maxi DVD-ROM 8x

Precio: 43.990
Fabricante: Guillemot
Pros: La compatibilidad con todos los formatos es absoluta, y la calidad que ofrece con las películas increíble.
Contras: Quizá el precio sea algo más elevado de lo que debería.

Todo el cine en casa

Muchos usuarios se quejan de las prestaciones que ofrecen muchas unidades de DVD-ROM, ya que no alcanzan toda la calidad que buscan al visionar películas en este formato. Debido a ello, Guillemot pone desde ya al alcance del usuario más exigente lo que es una de las mejores unidades vistas hasta la fecha, el Maxi DVD-ROM 8x. Lo que más llama la atención en esta unidad es su capacidad de reproducir de un modo impecable películas en formato DVD, ofreciendo una calidad muy pocas veces vista, gracias sobre todo al kit que acompaña a la unidad, el Maxi DVD Theater 8x, digno sucesor de la versión 6x, que ahora ve su importe reducido a 39.990 pesetas.

El Maxi DVD Theater 8x incorpora mejoras sustanciosas respecto a su antecesor, como, entre otras cosas la posibilidad de soportar múltiples formatos; a decir verdad todos, como por ejemplo el DVD-ROM de una o dos capas, DVD-Vídeo, DVD-R, CD-ROM, CD-R y CD-WR.

Además, esta unidad de DVD-ROM está preparada para la generación de juegos desarrollados para este formato, sin presentar ningún problema aparente. Decir por último que está disponible en formato OEM para todos aquellos que estén pensando en adquirir un equipo nuevo. Otra gran opción que nos ofrece Guillemot.

3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro

La ingente cantidad de aceleradoras 3D que están apareciendo últimamente nos están dejando perplejos.

Calificación

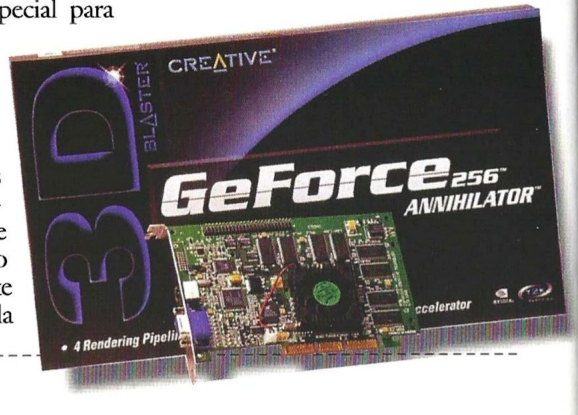
3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro

Precio: 49.990
Fabricante: Creative Labs
Pros: La tarjeta más potente que podemos encontrar en el mercado, gracias sobre todo a que trabaja por sí sola, sin ayuda del procesador central de nuestro equipo.
Contras: El precio es elevado, pero todo lo bueno cuesta.

La auténtica bestia

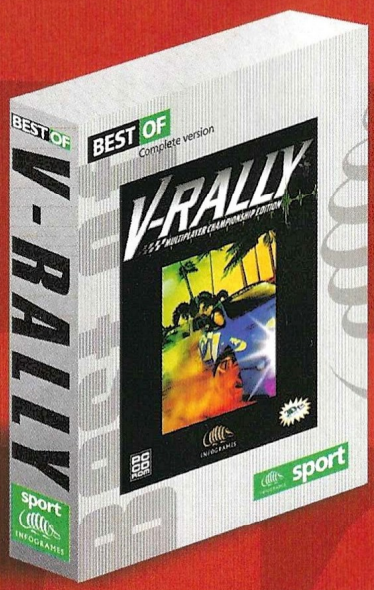
Y es que lo más impresionante de esta tarjeta, además de su nombre, es la cantidad de bits con los que cuenta: ni más ni menos que 256, ya que está basada en el potente procesador GeForce 256 GPU. Como todos sabréis, lo más llamativo de la tecnología GeForce y más en concreto, de éste procesador, es que no necesita apoyarse en la CPU con la que cuente nuestro equipo, es decir, genera los gráficos por sí sola, consiguiendo resultados asombrosos.

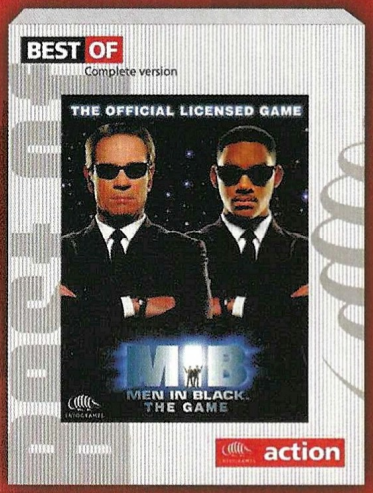
Entre otras cosas, ofrece técnicas como el Transform & Lightning por Hardware, mapeado Cubic Environment y arquitectura Quad Pixel Pipeline, además de contar con 32 MB de memoria DDR (Doble Data Rate), haciendo que el rendimiento sea aún mayor. Este tipo de memoria es lo último en tecnología especial para gráficos, ofreciendo a los usuarios un rendimiento mucho mejor en lo referente a tipo de resoluciones y una profundidad de colores mucho más alta. A todo esto hay que añadirle casi el doble de ancho de banda en lo referente a la SDRAM y a la SGRAM. Gracias a esto, el proceso de imágenes es mucho más fluido, evitando los "atascos" gráficos que producen otras tarjetas. Por último, esta tarjeta permitirá a los más exigentes jugar a una resolución de 1600x1200 a 30fps (frames por segundo).



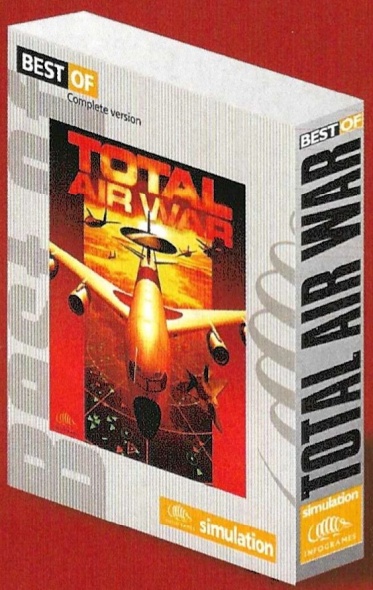
Aquí Está Lo Mejor

DEPORTE, AVENTURA, ACCION, SIMULACION





"Los fanáticos de Resident Evil se sorprenderán de que su juego favorito ya tenga un rival"
93% ULTIMATE PC



"En la variedad está el gusto, y ese es un aspecto que destaca en V-Rally"
80% OK PC GAMER

"Tenemos el simulador de vuelo más completo que se ha visto jamás"
90% PC FORMAT

¡Sólo los mejores tienen una segunda oportunidad!

Gráficos espectaculares, Sonidos increíbles, Música perfecta
Los mejores Juegos en 3D

"Se trata de uno de los juegos más divertidos y adictivos de los últimos tiempos"
91% PC MANÍA

"El entorno bélico de Wargasm hará las delicias del estratega más exigente"
95% MICRO MANÍA

V-RALLY: © Infogrames Multimedia 1999 © Eden Studios.
HEART OF DARKNESS: © AMAZING STUDIO - INFOGRAMES. All rights reserved.
TOTAL AIR WAR: © 1998 Infogrames United Kingdom Limited. © Digital Image Design Limited. All rights reserved.
WARGASM: © Infogrames United Kingdom Limited. © 1998 Digital Image Design Limited.
Designed and Developed by Digital Image Design Limited. All rights reserved.
MEN IN BLACK: 1997 Gremlin Interactive Limited. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.
Unauthorised copying, lending and resale by any means strictly prohibited. All other trademarks are acknowledged ESDE.
Developed by Gigawatt Studios. Under distribution license from The Design League.

BEST OF Aventura
BEST OF Simulación
BEST OF Deporte
BEST OF Acción

PC CD ROM

INFOGRAMES
ESPAÑA

SEVEN KINGDOMS II

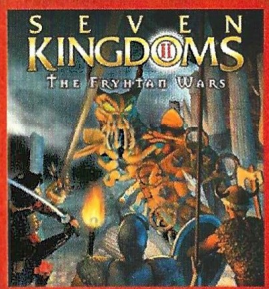
The Fryhtan Wars

Crea
Gobierna
Mata

Dirije a 12 nacionalidades humanas con distintas características y comportamientos según sus culturas.

Investiga nuevas tecnologías y metodologías militares en Torres de la Ciencia.

Opciones totalmente personalizables en las partidas individuales y multijugador (hasta 8 jugadores)



Ubi Soft

Enlight Software

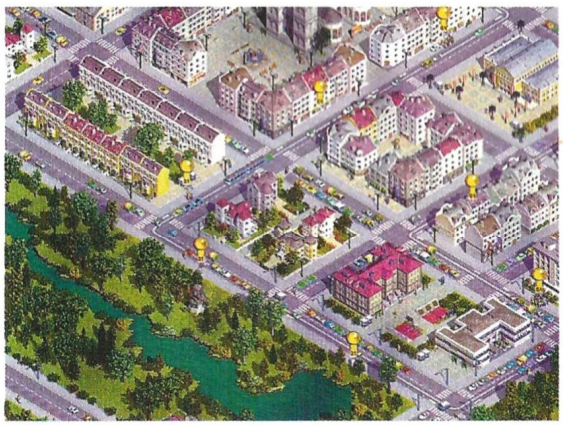
CD-ROM PC

©1999 Ubi Soft. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Ubi Soft S.A. Crta. de Rubí 72-74 3a planta • 08910 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Traffic Giant

Infogrames Y JoWood, tras el éxito de Industry Giant, vuelven a lanzar un gestor que en ésta ocasión se ocupa de uno de los grandes problemas actuales: el tráfico.

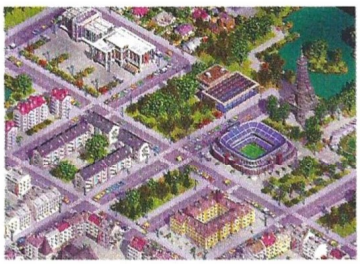
La jungla del asfalto

Como paso siguiente al lanzamiento de Industry Giant, JoWood desarrolla un gestor de control del transporte público. El trabajo del jugador será el de mantener, dirigir y controlar las rutas de tráfico existentes entre las ciudades. Hay dos roles importantes para poder elegir, y se puede jugar como el concejal de transportes de una gran ciudad, procurando que los ciudadanos se encuentren satisfechos con el desarrollo de la gestión del transporte público, y que ello se refleje en las elecciones. Por otra parte, también se puede elegir sencillamente disfrutar de intentar arreglar los embrollos que causa el tráfico en las grandes ciudades y elegir uno de los escenarios creados a tal efecto. Nuestro principal trabajo será el evitar que el tráfico sea un problema, y para ello deberemos intentar acabar con la soberanía del coche sobre el transporte público, teniendo para ello que instalar nuevas líneas de transporte que acaben con los problemas de la circulación, mejorar las conexiones entre líneas ya existentes, y en resumidas cuentas estudiar con detenimiento la posibilidad real de acabar con los atascos.

Ya que hablamos de las características principales, podemos decir que encontraremos más de 500 tipos de edificios, englobados en grandes, pequeñas y medianas ciudades según el nivel de dificultad elegido. El interfaz de juego es bastante intuitivo y sencillo de manejar, teniendo el jugador en pantalla toda la información necesaria.

El comportamiento de los ciudadanos es bastante real, consiguiendo que el entorno se comporte como si estuviere totalmente vivo. El tráfico es bastante intenso y los movimientos de los vehículos está controlado por una inteligencia artificial bastante trabajada y que nos presentará los suficientes problemas como para no aburrirnos.

Existe también la posibilidad de competir contra otros jugadores en modo multijugador. En el modo gráfico se observará una perspectiva isométrica con un nivel gráfico bastante bueno. El juego estará traducido al castellano íntegramente y su lanzamiento está previsto para principios del 2000.



Traffic Giant

Editor: JoWood/ Infogrames
Fecha de lanzamiento: Principios del 2000

CONVIERTE TU PC EN UNA CONSOLA

la CIUDAD de los juegos

Más de **100** juegos COMPLETOS.

Totalmente en Castellano.

No necesitas NADA, pero NADA de disco duro.

No hay que perder tiempo en instalar NADA.

Todos los juegos funcionan desde el CD-ROM.

Sólo tienes que introducir el CD en el lector, y a JUGAR.

Juegos de Acción, Arcade, Aventura, Estrategia, Simulación,

y un largo etc.

100%Castellano

PC CD

PC-CD ROM | WINDOWS™95 | 98

www.newsoft.es
www.newsoftusa.com

NEWSOFT

NEWSOFT: Telf. 902 414 414

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

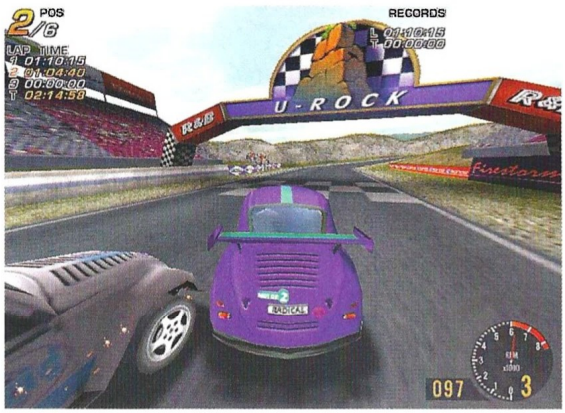
Radical Drive

En la variedad está el gusto

Por lo general, los simuladores de coches suelen llegar a los monitores de nuestros ordenadores para ponernos a los mandos de potentes coches deportivos. Pero dentro de poco, y de la mano de Dinamic, nos llegará Radical Drive, lo nuevo de Efecto Caos, creadores de juegos como Speed Demons. Este juego es un trepidante arcade que se compondrá de un buen puñado de pruebas tan diversas como carreras de velocidad, habilidad con un monster truck, cross, o carreras por la playa. También podremos competir en espectaculares saltos de longitud con nuestro coche, un aspecto, sin duda, sorprendente. Una variedad que satisfará a muchos aficionados a las cuatro ruedas.

Conduciendo a toda velocidad, correremos por varios circuitos, y el aspecto gráfico, tanto de los coches como de los lugares que iremos atravesando, serán dignos de ver. Este es uno de los puntos que más ha cuidado Efecto Caos, y debido a la gran variedad de modalidades que podremos disputar, el trabajo no deja de ser complicado. Sin embargo, el juego tendrá una gran calidad visual, a la altura de cualquier simulador de conducción.

Al tratarse de un arcade, Radical Drive podrá ser jugado por cualquiera, independientemente de si se es un aficionado casual a este tipo de juegos o un amante de los simuladores más puristas. Si a esto le unimos que el juego poseerá un robusto modo multijugador, podemos asegurar que la diversión está asegurada.



Simuladores de coches hay muchos, pero pocos nos pueden ofrecer la variedad y diversión de este título de Dinamic. Correremos, saltaremos, e incluso sacaremos nuestro bólido a la playa para ponernos a toda velocidad.

Radical Drive

Editor: Efecto Caos
Distribuidor: Dinamic

Zona Beta

Traitors Gate

¿Alguna vez has soñado con ser un glamuroso ladrón de guante blanco? Puedes empezar a practicar con Traitors Gate, pero no va a ser fácil.

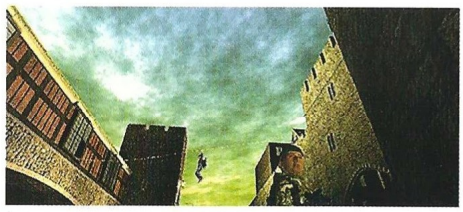
El golpe perfecto

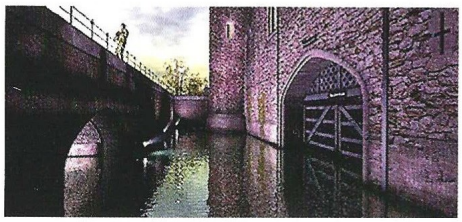
DayDream Software es una compañía desarrolladora sueca cuyo currículo se reduce a un solo título. Una excelente aventura gráfica en primera persona llamada Safe Cracker, publicada hace un par de años. Desde entonces han estado trabajando en un nuevo juego que ya se perfila como uno de los protagonistas de la campaña navideña. Traitors Gate es una aventura gráfica pseudo 3D que pone al jugador en el papel del Raven.

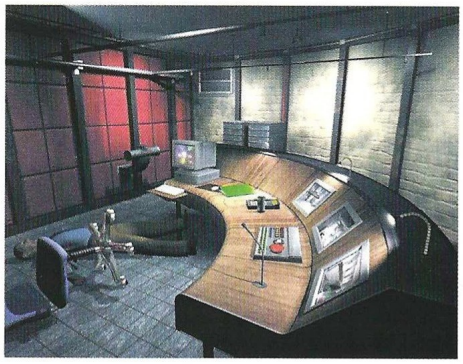
El Pentágono ha descubierto que uno de sus mandos planea robar las joyas de la Corona Británica de la no tan inexpugnable Torre de Londres utilizando información confidencial. Bajo la amenaza de un posible conflicto internacional si el gobierno inglés llega a conocer la situación y ante la imposibilidad de detener al díscolo oficial antes de que efectúe el golpe, Raven será encargado de entrar en la Torre de Londres y suplantar el tesoro por una replica antes de que se produzca el robo real. Bajo ningún concepto puede ser detectado, por lo que no podrá herir ni matar a ninguno de los guardias. Para ayudarse en la misión, contará con el apoyo de un PDA –pequeño ordenador con cámara fotográfica incorporada, sistema de navegación por satélite y conexión vía e-mail– con el que puede recibir información del centro de mando de la operación en el Pentágono –ORPHIA– y comunicarse con ellos.

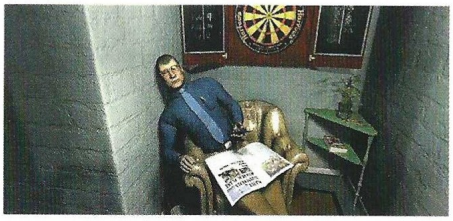
Daydream ha realizado un esfuerzo sin precedentes para hacer de Traitors Gate una aventura lo más real posible. La exhaustiva labor de documentación sobre la Torre de Londres y sus sistemas de seguridad junto a la altísima calidad de los escenarios prerenderizados aseguran al jugador una inmersión total en el argumento. El desarrollo de la aventura no será lineal, proporcionando al usuario caminos diferentes para llegar al desenlace. Entretanto, Raven habrá de vérselas con más de cien enigmas mientras sortea a las cámaras de vigilancia, los detectores de temperatura y movimiento, y los más de cuarenta guardias que custodian las joyas de la Corona. El sistema de control resultará familiar a quienes conozcan el popular Myst: una vista cinematográfica con una amplitud de 360º que se complementa con animaciones de video para señalar los desplazamientos y cualquier acción que realice el protagonista.

FX Interactive distribuirá este juego en nuestro país. La calidad de las imágenes vistas hasta ahora, el hecho de que el juego haya sido traducido al castellano, junto a la fuerte campaña de promoción que se prepara y el acertado precio de venta –2995 ptas– hacen prever que Traitors Gate va a ser todo un éxito.





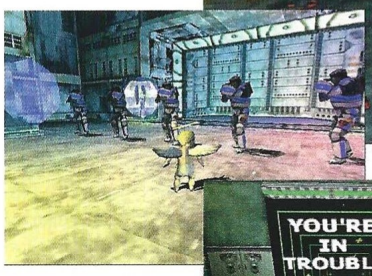




Traitors Gate

Editor:
DayDream Software
Distribuidor:
FX Interactive

Messiah



En un mundo apocalíptico y dominado por los poderosos, ante la amenaza de la destrucción de la raza humana, el creador decide intervenir enviando a la tierra al Mesías, un ángel con permiso para intervenir en los asuntos de los hombres.

Ángeles perversos

Lo que el Señor se olvidó de decirle es la forma en la que tiene que intervenir. Este angelito, con una apariencia inocente, sacado de los cuadros angelicales de Murillo, en realidad es todo un tormento de niño para aquellos desafortunados que se lo encuentren en su camino.

Messiah es el niño más mimado y cuidado de David Perry, un programa que dará mucho que hablar y rompe con la línea normal de lo que hoy en día nos ofrece el mundo de los videojuegos. Con un excepcional argumento, y la posesión de algo que hoy en día es difícil de conseguir, como es la originalidad, este juego promete ser uno de los lanzamientos estrellas del nuevo milenio.

La capacidad gráfica es impresionante, y haciendo uso de las tarjetas aceleradoras nos moveremos en un mundo 3D real, en el que podemos interactuar con todo a nuestro alrededor. El Mesías deberá de ir realizando las misiones que el Señor le encomienda, y para ello dispone de un arma excepcional, como es la posesión de las personas que necesita. Para ello, el angelote se sitúa detrás del individuo a suplantar y con una soberbia acción se introduce por la espalda del infortunado soldado, ingeniero, guardia de elite o trabajador, que necesite para cumplir sus cometidos. Esto ocurre, porque en muchas ocasiones necesitaremos el acceso a zonas a las que el personaje suplantado no puede llegar. Si, por ejemplo, necesitamos entrar en un recinto médico, no quedará más remedio que "suicidar" al soldado en el que vayamos metidos –tirándonos por una gran altura y saliendo de su cuerpo–, para poseer a uno de los médicos que tiene el acceso permitido. Una vez que el infeliz se encuentra sin saber cómo está ahí, viajando a 9,8 m/s y se estrella, no puede darse la vuelta para dispararnos, pues aunque cuando está suplantado su conciencia no existe, el individuo en cuestión sabe que sus acciones están guiadas por el Mesías y a la mínima oportunidad que le dejemos intentará acabar con nosotros.

Si nos introducimos de una forma en la que nadie observa la posesión no ocurrirá nada, pero si nos ven, obviamente dispararán a matar al desafortunado que en ese momento tenga en su interior al Mesías. Tendremos que cambiar la personalidad e incluso tendremos que introducirnos en el interior de personajes tan dispares como jefes, obreros, prostitutas, médicos o soldados para conseguir acceder al interior de esa maraña de túneles y accesos que constituyen los escenarios donde interactuaremos.

El juego es todo un espectáculo visual donde el buen humor campa a sus anchas, y la sonrisa, a veces un tanto escabrosa, se nos escapará sin poderlo evitar. Mal hablado, socarrón y con muy mal genio, este "inocente " angelito traerá de cabeza a todos los que tengamos la fortuna de disfrutar de este excelente programa de Shiny, que demuestra que a menudo ni los buenos son tan buenos, ni los malos, tan malos.

Messiah

Editor: Shiny
Distribuidor: Virgin

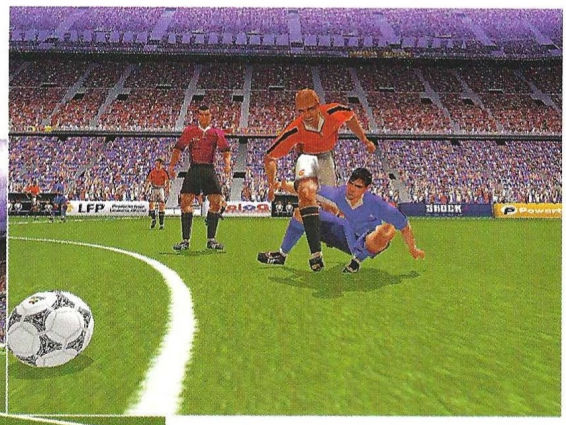
Zona Beta

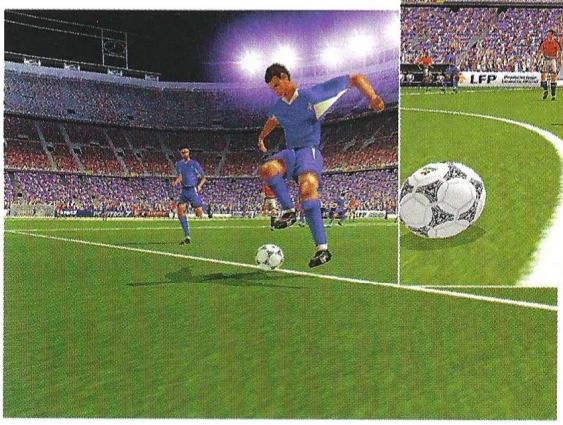
PC Fútbol 2000

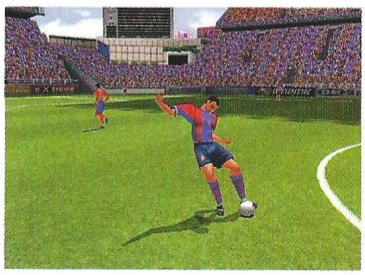
Se aproximan las navidades y, como cada año por estas fechas, también se espera la llegada de un clásico: PC Fútbol. Se espera mucho de este juego, que puede llegar a ser la definitiva confirmación de un juego ya legendario.

La vuelta del más esperado

Año tras año, PC Fútbol se ha convertido en una cita inevitable para todos aquellos amantes de los simuladores deportivos y, en especial, de los aficionados al fútbol. Ya sea porque este juego puede presumir de tener la mejor base de datos del fútbol mundial o el más completo manager de todos los existentes en el mercado, PC Fútbol ha conseguido ser líder de este tipo de juegos a base de dar calidad y mejorando el juego cada año.



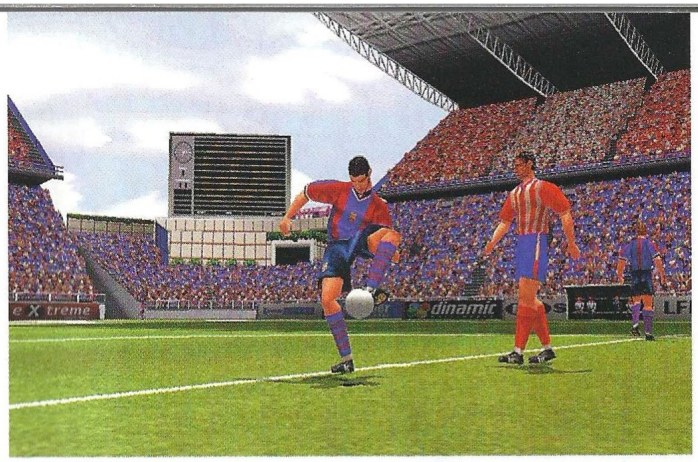




La pasada entrega, PC Fútbol 7, fue sin duda la más decepcionante, ya que se esperaba mucho de ella y, por diversas circunstancias, no llegó a los niveles de calidad a los que nos tenían acostumbrados anteriores versiones. Pese a que cada uno tiene su opinión sobre PC Fútbol 7, todos coincidimos en que la dichosa frase "Análisis en proceso" se cargó mucha de la calidad que el juego en sí atesoraba.

Una vez más, este es uno de los juegos más esperados del año. Dinamic sabe esto y, tras el relativo resbalón del año pasado, ha decidido ponerse manos a la obra y regalarnos para estas navidades la mejor versión de PC Fútbol vista hasta el momento. Desde un simulador nuevo a muchas mejoras en el punto fuerte del juego, el manager. Todo esto y mucho más se espera de PC Fútbol 2000, un juego que de ser como Dinamic promete, puede fácilmente revolucionar el mundo de los simuladores-manager de fútbol.

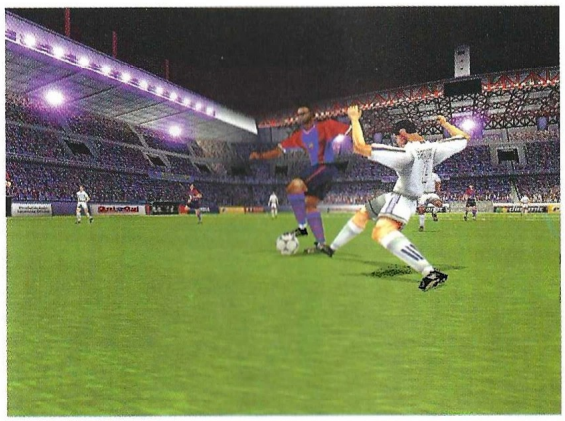
El aspecto más criticado desde siempre de PC Fútbol, el simulador, sufrirá sensibles cambios. Desde Dinamic se ha hecho saber que será totalmente nuevo, con muy poco que ver con lo visto hasta ahora, y que a partir de PC Fútbol 2000 será un aspecto tan importante como el manager en sí. En esta nueva entrega se va a utilizar un nuevo motor, por lo que el aspecto gráfico va a ser muy diferente. Según hemos visto en Computer Gaming World, el simulador de PC Fútbol 2000 va a ser más realista, es decir, los movimientos de los jugadores serán más parecidos a los que hacen en los campos de fútbol jugadores como Raúl, Rivaldo o el Piojo López. Algunos de los movimien-

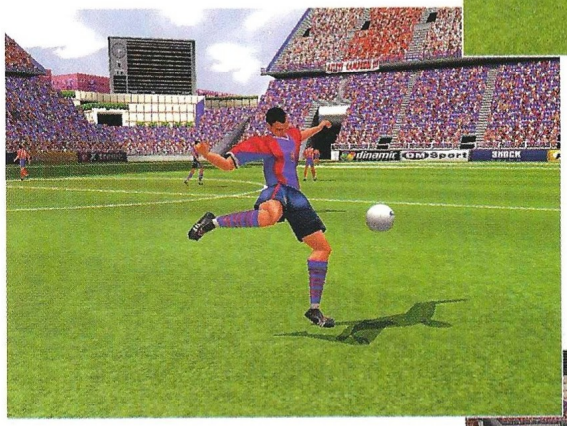


tos que caracterizan a los mejores jugadores, podrán ser vistos en la versión 2000. Otro de los aspectos que darán más realismo a este juego serán los rostros reales de todos y cada uno de los jugadores de primera división, así como los de los más importantes equipos europeos. Se mostrarán, además, diferentes expresiones faciales, de euforia, decepción, enfado, etc. Otro de los puntos perfeccionados del simulador será la inteligencia artificial de los jugadores. Así, veremos mejorado otro de los aspectos más grises de pasadas versiones, que verdaderamente dejaban mucho que desear.

En el manager también se trabaja en muchas novedades, la gran mayoría de ellas mejoras de anteriores opciones. En lo que más se ha trabajado ha sido en optimizar el desarrollo del juego incluso en los ordenadores menos potentes. La lentitud de la versión 7 podía desesperar a cualquiera, por lo que Dinamic ha trabajado duro para que esto no vuelva a suceder en PC Fútbol 2000. En esta se mostrará lo que el ordenador está haciendo, y así, no surgirán momentos de duda sobre si el equipo se ha quedado colgado o sigue funcionando.

Las demás mejoras son detalles que quedaban pendientes de versiones anteriores, como son: nacionalización de jugadores extranjeros, posibilidad de búsqueda de jugadores marcando los parámetros que deseemos, nos podrán despedir del club si nuestra labor no es la esperada por la junta directiva o podremos recibir interesantes ofertas de otros conjuntos interesados por nuestros servicios, etc. Sin duda, todo esto es una apuesta por el realismo total, es decir, que jugando a PC Fútbol 2000 sintamos de verdad que somos el entrenador y manager de un equipo y que de nuestro trabajo dependerá en buena parte el futuro de este conjunto.



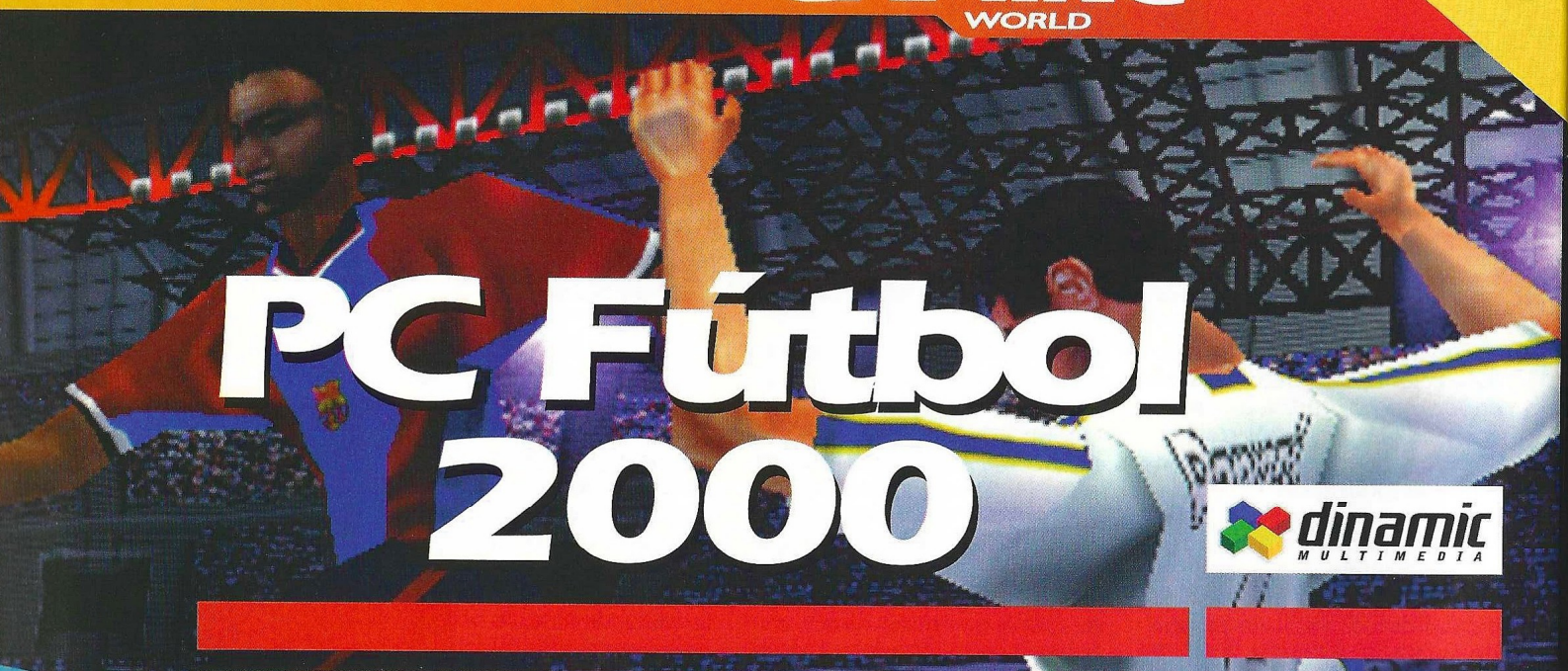


Habrá dos nuevos tipos de juego. Uno será la Competición virtual, una mezcla del Desafío Europa América y el Simulador Mundial de la anterior entrega, y en la que podremos crear una competición con los equipos que queramos o incluso, inventados por nosotros. La segunda novedad será el Fútbol Quiz, un juego en plan Trivial con preguntas y respuestas sobre la base de datos de PC Fútbol 2000.

PC Fútbol 2000

Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic

CONCURSO COMPUTER GAMING WORLD



PC Fútbol 2000

dinamic MULTIMEDIA

¿Cuál ha sido uno de los juegos de fútbol que más se han vendido en España en los últimos años? Sin lugar a dudas la saga PC Fútbol. Desde que apareció la primera entrega, muchos han sido los usuarios que han acudido de un modo periódico a los puntos de venta para adquirir las nuevas versiones y actualizaciones que han ido apareciendo con el paso del tiempo. Y lo que es una gran noticia para todos estos aficionados es la inminente aparición de PC Fútbol 2000, del que se hablan auténticas maravillas.

Debido a lo próximo que se encuentra el lanzamiento de ésta nueva versión, Dinamic quiere premiar a los lectores de Computer Gaming World con algunos suculentos regalos para ir abriendo boca hasta la llegada de tan esperado juego.

Los premios consisten en **50 LOTES** compuestos por un **MINI-BALÓN CON EL LOGOTIPO DE PC FÚTBOL 2000** y un **GORRO DE LANA TAMBIÉN CON EL LOGO**. Sólo conseguirán este fantástico premio los que envien el cupón debidamente cumplimentado, y como no, con la respuesta correcta.

¿ QUÉ TEMPORADA SIMULABA LA PRIMERA VERSIÓN DE PC FÚTBOL?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Pc Fútbol")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 50, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Enero de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de 17 de Enero de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Enero de 2000, publicándose el resultado en el número 51, correspondiente a Febrero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

PC FUTBOL

CONCURSO COMPUTER GAMING WORLD

Radical Drive

dinamic MULTIMEDIA

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Radical Drive")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 25, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Enero de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de 17 de Enero de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Enero de 2000, publicándose el resultado en el número 51, correspondiente a Febrero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Imagina que conduces una gran variedad de coches por los circuitos más extraños y frenéticos a una velocidad de vértigo, o realizando unos saltos de impresión, o simplemente aplastando unos cuantos vehículos bajo las ruedas de nuestro "monster truck". Pues dentro de poco tendremos esa posibilidad gracias a Dinamic. El juego es Radical Drive, y entre sus muchas opciones nos permitirá seleccionar carreras de todo tipo.

Gracias a Dinamic y a vuestra sabiduría, podéis ser los afortunados ganadores de una de las 25 CAMISETAS DE RADICAL DRIVE que sorteamos en Computer Gaming World, un buen regalo hasta que este juego tan prometedor está entre nosotros.

Sólo aquellos que demuestren agudeza mental, alcanzarán el codiciado tesoro, solo hay que contestar a la sencilla pregunta que os formulamos y enviar lo antes posible el cupón debidamente cumplimentado a la redacción de CGW.

ENUMERA TRES TIPOS DE PRUEBAS PRESENTES EN RADICAL DRIVE

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

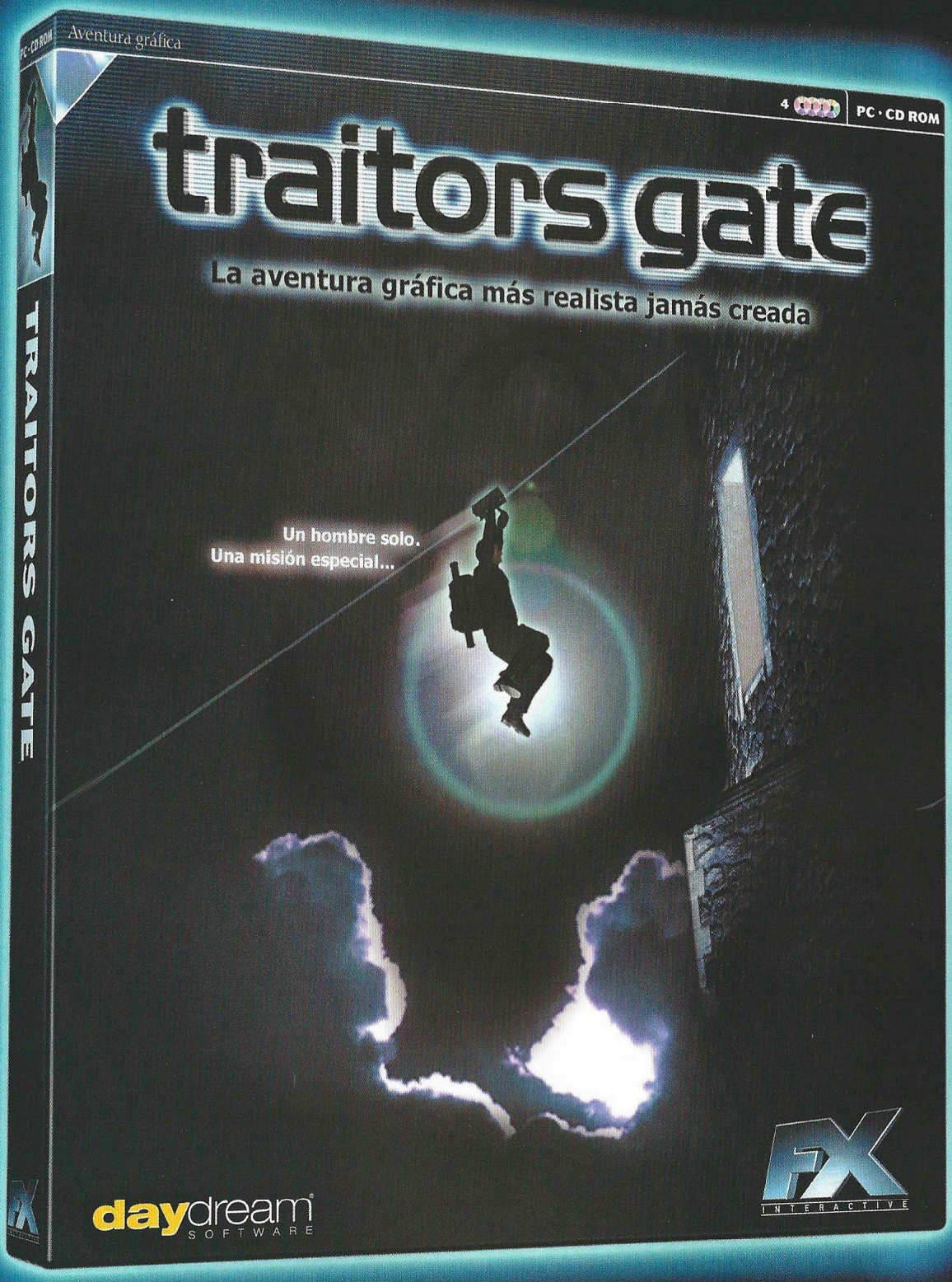
Nombre .....
Apellidos ..... Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

RADICAL DRIVE

LA AVENTURA GRÁFICA MA

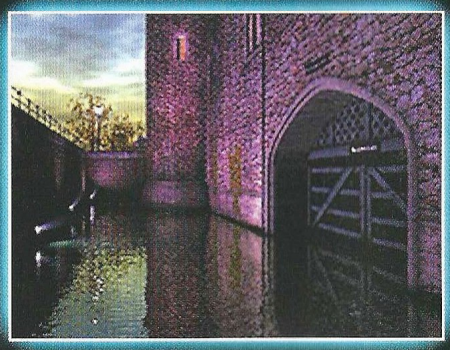


Operación encubierta 652-713. Nombre en clave: Traitors Gate

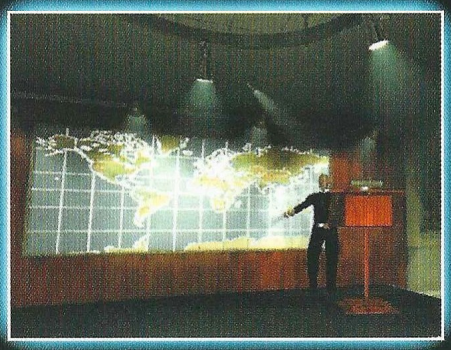
El Pentágono sospecha que uno de sus directores planea robar las Joyas de la Corona Británica utilizando información clasificada. Para descubrir al traidor se ha decidido dejar que lleve a cabo el golpe. Previamente el agente especial Raven deberá sustituir las joyas auténticas por réplicas sin dejar rastro. Los Estados Unidos han decidido ocultar la operación al gobierno británico para evitar "embarazosos" conflictos internacionales.

❶ Aventura no lineal con más de 1200 caminos diferentes. ❷ Vista cinematográfica con movimiento de 360°.
❸ Más de 100 enigmas y 100 horas de juego. ❹ Recreación exacta de la atmósfera de la Torre de Londres y sus sistemas de seguridad. ❺ 4 CD-ROMs

REALISTA JAMÁS CREADA



La Torre de Londres guarda el tesoro mejor protegido del mundo.



En 900 años nadie ha conseguido robar las Joyas de la Corona.

Ahora es tu misión y sólo tienes 12 horas para lograrlo.

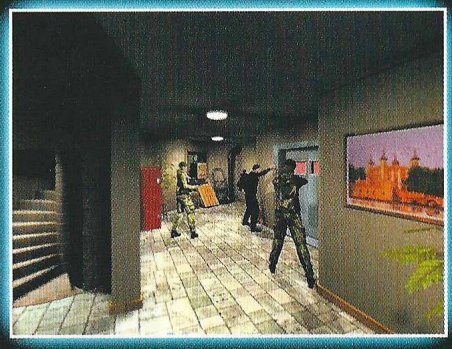
Cámaras de vigilancia, detectores de movimiento y calor, sistemas de alarma...

Un complejo de 26 edificios y más de 1200 caminos posibles.

Cientos de escenarios recreados con el máximo realismo.

Nadie ha llegado jamás al interior de la cámara acorazada.

Más de 100 objetos y herramientas para completar con éxito tu misión.



Soldados británicos y guardias de La Torre intentarán impedirlo.

EDICIÓN LIMITADA
RESERVA TU EJEMPLAR

daydream SOFTWARE

Traitors Gate™ © Daydream Software AB

MANUAL · TEXTOS · VOCES
CASTELLANO

2.995
2.995 pesetas / 18 euros

4 | PC · CD-ROM

FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

Traitors Gate se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

Zona Beta

Alien Nations

Tres razas, tan diferentes como asombrosas, se encuentran conviviendo en un planeta al que son lanzados por el capricho de unas perezosas cigüeñas interplanetarias.

Caprichos del destino

Tres cigüeñas interplanetarias viajan a través del universo en la búsqueda de formas de vida. Por el camino encuentran un bar y deciden dejar caer su tediosa carga a un planeta deshabitado mientras ellas se divierten un rato. El creador nunca sabrá esto. De esta manera tres formas de vida, los Pimmons, cuyo poder mágico es su mejor arma, los Sajikis, una raza que evolucionó de los insectos, y las Amazonas, las mujeres guerreras sobradamente conocidas, tendrán que enfrentarse en el planeta Lukkat, un insólito y agreste lugar escondido e ignorado hasta por el Creador.

El jugador elegirá una de las tres culturas y evolucionará con ella, construyendo edificios, soportando y manteniendo las necesidades vitales a fin de que la vida se desarrolle. Cada una de las razas ofrecerá más de veinte misiones, y tendrán a su disposición todas las posibilidades de elegir la forma más conveniente para su expansión: diplomacia, la gestión industrial o la más absoluta invasión, guerra y sometimiento de las demás especies.

De todas formas, la manutención económica de las culturas depende en gran medida de la correcta gestión de los recursos, por lo que la buena relación entre las naciones, al menos hasta que tengamos provisión abundante de los elementos que nos hacen falta para el desarrollo de nuestro pueblo, obligará a que Alien Nations no sea el típico juego de conquista.

Más de setenta tipos distintos de construcciones, ochenta y cinco profesiones diferentes, escuelas para el desarrollo de los habitantes, niveles de capacidad para las unidades militares y un mundo vivo son aditamentos que nos ofrece este interesante título.

Alien Nations

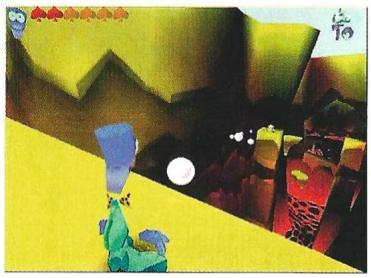
Editor: JoWood
Distribuidor: Infogrames

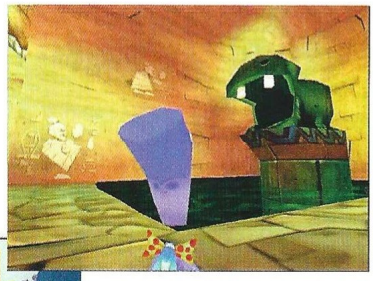
Tonic Trouble

Tras el éxito cosechado con Rayman y Rayman 2, Ubi Soft se dispone a lanzar éste Tonic Trouble, un juego que guarda ciertas semejanzas con el entrañable personaje rubio.

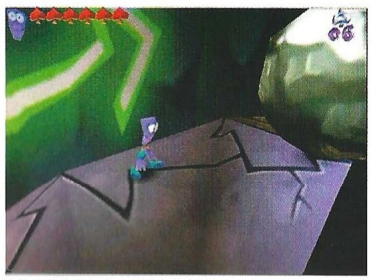
¿Hermano de Rayman?

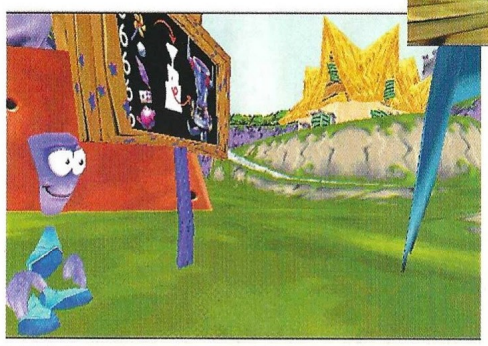
Y no es que sea una mera casualidad, ya que el diseñador de este personaje llamado Ed es ni más ni menos que Michel Ancel, creador también de Rayman. En ambos personajes podemos apreciar similitudes, como por ejemplo la falta de miembros que les unan pies y manos al tronco. El sistema de juego también parece que será parecido; nos moveremos por un mundo tridimensional lleno de color, tratando de cumplir con nuestra misión del modo más eficiente. Al contrario que Rayman, Ed es un poco más patoso, y por su culpa todos los elementos del planeta están tomando vida propia, empeorando la situación por momentos.





Las numerosas fases contarán con una gran variedad y longitud, haciendo muy difícil que nos aburramos en bastante tiempo. Ed contará con muchas habilidades, con las que le será mucho más sencillo acabar con los numerosos enemigos que le salgan al paso, los que, por cierto, tienen una pinta estupenda.

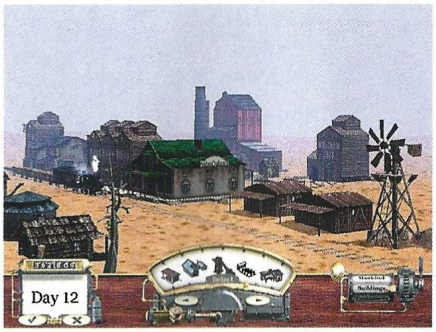




El único problema aparente de Tonic Trouble es que tendrá un durísimo competidor... que no es otro que Rayman.

Tonic Trouble

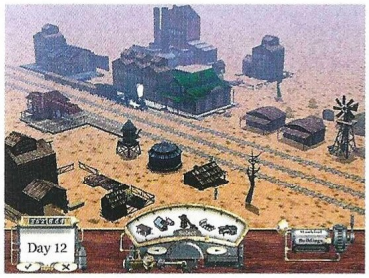
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

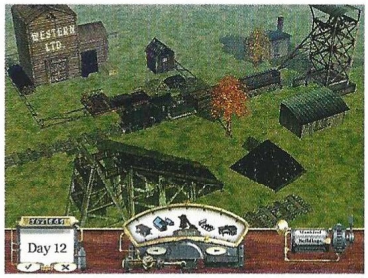


Frontier Land

Érase una vez en el Oeste

El salvaje Oeste. Mito para muchos y una realidad de más de doscientos años para otros. Una realidad que dejó miles de caídos en la conquista y dominación de un territorio tan salvaje como inhóspito. Ahora y gracias a JoWood e Infogrames podemos experimentar todo esto y mucho más. Empezamos con la historia del ferrocarril y con los mejores ingenieros y trabajadores cuya tarea será la de unir el Este con el Oeste de los EEUU de América. El apoyo económico correcto será una de las bazas principales a tener en cuenta, así como la gestión y explotación de los elementos principales y los recursos básicos. Pero no sólo es un programa sobre la creación de zonas o la construcción de vía. Es mucho más, deberemos de superar la oposición de forajidos de leyenda, bandidos mejicanos organizados, partidas de indios e ir cumpliendo los objetivos antes que la competencia; como podréis ver, una misión nada fácil.





Lo que podemos destacar es la gran calidad gráfica de la que hace gala el juego. En un entorno 3D real y con elementos "vivos" a su alrededor, Frontier Land promete ser uno de esos juegos en los que uno se siente inmerso en la atmósfera y logra sentirse parte de él. Los eventos sumergen al jugador en la realidad, así como los efectos visuales que funcionan en tiempo real, siendo los ciclos de días/noches respetados, y haciendo de las condiciones atmosféricas un problema añadido al juego: niebla, lluvia, el agobiante calor, y un buen montón de imprevistos harán que al jugador no le resulte fácil cumplir sus cometidos.

Si queréis experimentar los orígenes del salvaje Oeste, la era de los ferrocarriles y la conquista del territorio americano, éste será vuestro juego...

Frontier Land

Editor: JoWood
Distribuidor: Infogrames

Hazard

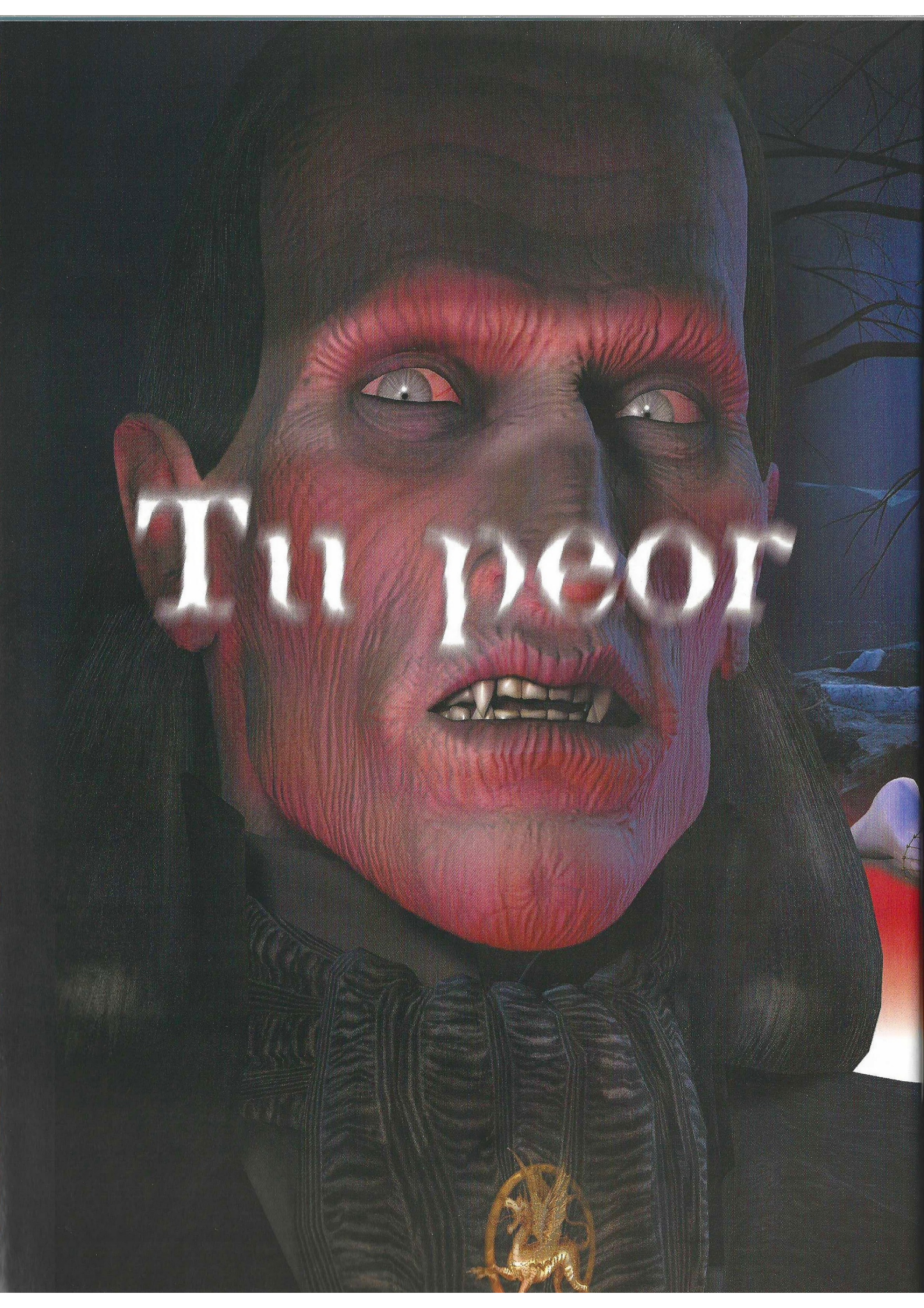
Intrépidos guerreros

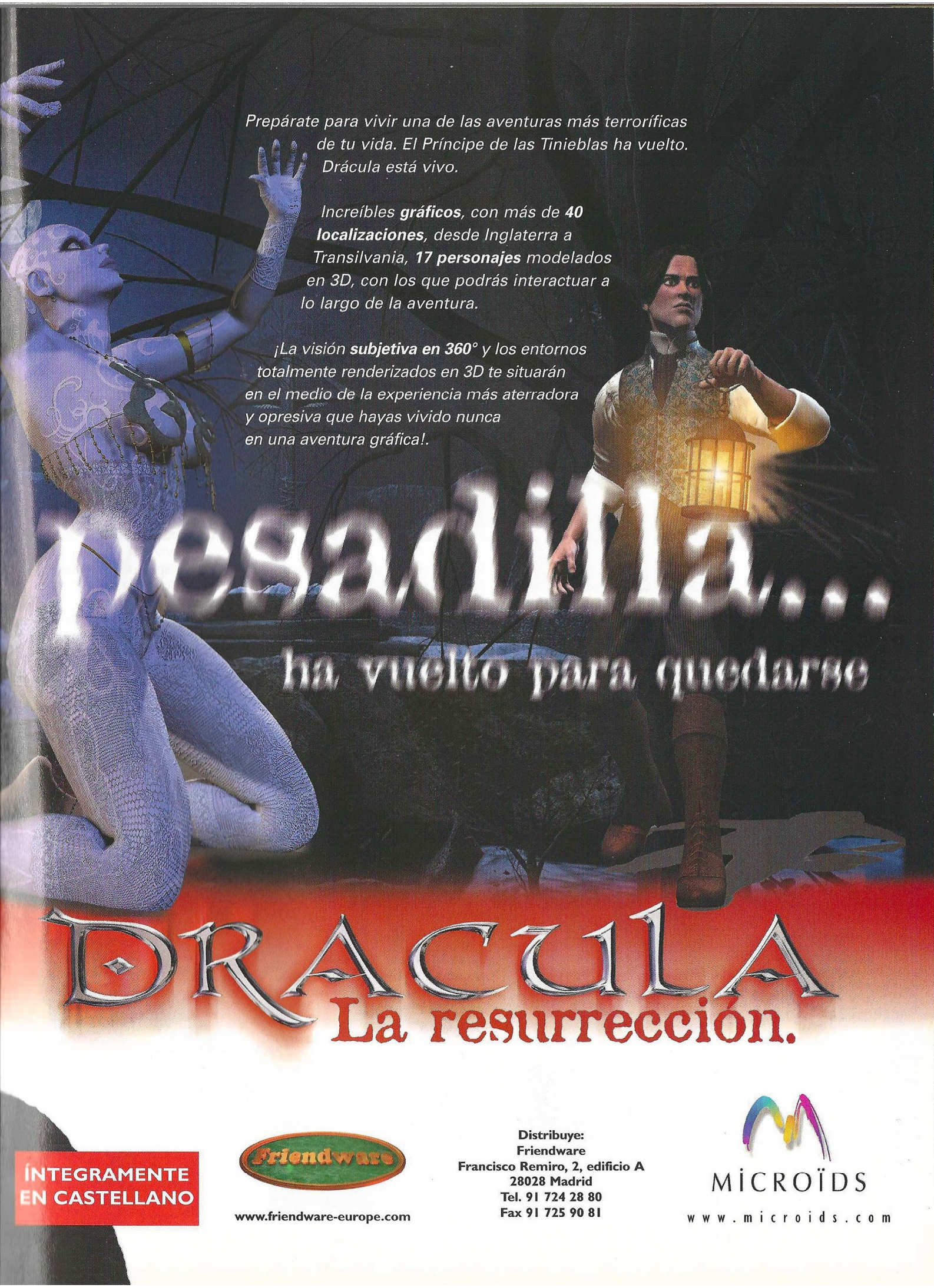
Un guerrero que salva a una indefensa, en apariencia, bella joven que camina por el bosque acosada por un ogro. En cuestión de segundos, el monstruo se convierte en un amasijo de sangre y vísceras. Este es el inicio de Hazard, un juego de rol que sigue fielmente los parámetros de este tipo de programas. Encarnaremos a estos dos valientes, en una búsqueda que nos llevará hasta un enfrentamiento contra la representación del mal en la tierra: el mismísimo diablo. Hasta esa batalla, tendremos que resolver puzzles, luchar contra diferentes enemigos, a cual más terrible, y cuidar de nuestra salud, pues nuestros rivales no dejarán que nuestra aventura sea un camino de rosas. Conversaremos con diversos personajes que nos iremos encontrando por el camino, y estos nos irán dando datos y pistas sobre lo que tendremos que ir haciendo, para ir avanzando en una aventura que nos deparará muchas sorpresas. El juego seguirá una perspectiva aérea algo inclinada, e iremos moviéndonos por diversos mapas, todos ellos repletos de sorpresas y monstruos. En definitiva, un juego que en breve podrá ser disfrutado por todos aquellos jugadores ávidos de leyendas, espadas, guerreros míticos y batallas sin fin.

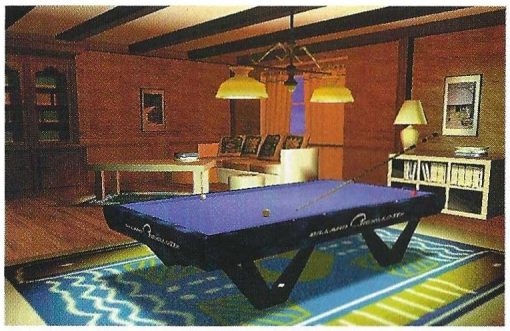
Los juegos de rol cuentan con un buen puñado de aficionados, que a buen seguro, verán en Hazard una buena oportunidad para volver a viajar a mundos fantásticos.

Hazard

Editor: PumpkinSoft
Distribuidor: Virgin


Tu peor


Prepárate para vivir una de las aventuras más terroríficas de tu vida. El Príncipe de las Tinieblas ha vuelto. Drácula está vivo.
Increíbles gráficos, con más de 40 localizaciones, desde Inglaterra a Transilvania, 17 personajes modelados en 3D, con los que podrás interactuar a lo largo de la aventura.
¡La visión subjetiva en 360° y los entornos totalmente renderizados en 3D te situarán en el medio de la experiencia más aterradora y opresiva que hayas vivido nunca en una aventura gráfica!.
Pesadilla...
ha vuelto para quedarse
DRACULA
La resurrección.
ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81
MICROÏDS
www.microids.com



Canal+ Billar

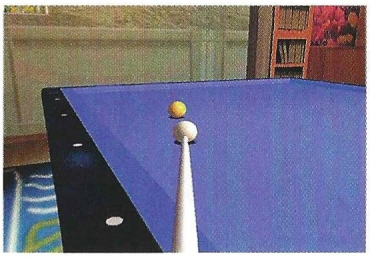
Canal + continua con su línea de simuladores deportivos con un juego de la compañía francesa Kozoom Multimedia.

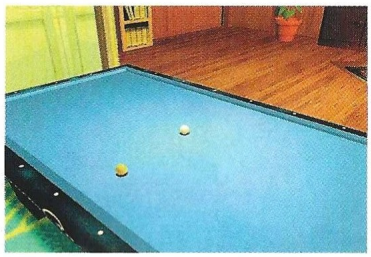
Domina el billar francés

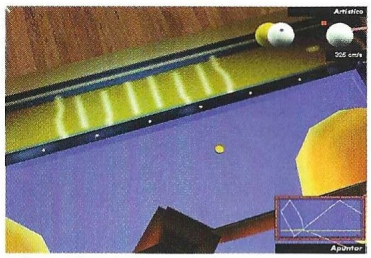
Este juego permitirá a todos los aficionados, tanto principiantes como veteranos, vivir todas las sensaciones del billar francés o de carambola y el artístico, gracias al realismo y a la preocupación por el detalle que el equipo programador de Kazoom ha puesto en este juego.

Los más expertos podrán participar en torneos en los que la dificultad irá aumentando progresivamente, enfrentarse a numerosos adversarios, conseguir los efectos más efectos más realistas y jugar los puntos más sorprendentes de los programas oficiales de las competiciones de billar artístico. Para los menos curtidos, el juego ofrece una amplia gama de lecciones y métodos de entrenamiento. Siguiendo las enseñanzas de Xavier Carrer, tres veces campeón de Francia y subcampeón de Europa en partida libre, podrán convertirse en verdaderos expertos aprendiendo los puntos del "acordeón" o de "Schaeffer", practicando efectos de retroceso, picados, etc...

Canal + Billar ofrece una gran variedad de opciones en cuanto a ángulos, decorados, mesas, tacos, bolas, repetición de las jugadas, etc, junto a más de sesenta lecciones impartidas por Xavier Carrer y un modo para dos jugadores a través de red local o Internet.







Canal+ Billar

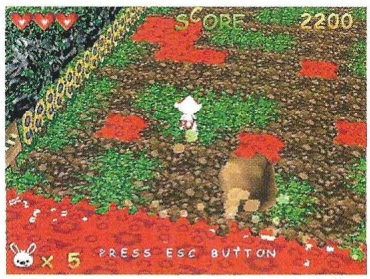
Editor: Kozoom Multimedia/Canal +
Distribuidor: Infogrames

Toby

Los juegos de plataformas han sido desde siempre coto casi exclusivo de las consolas. Dentro de poco, llegará Toby, un divertido juego de aventuras de un simpático conejo.

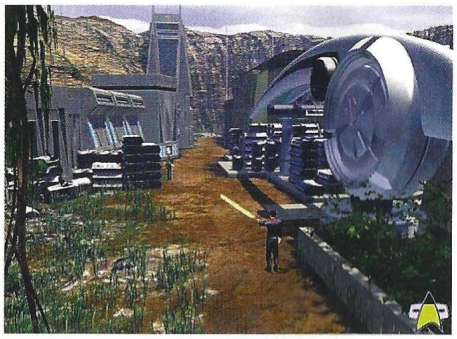
Un inquieto conejito

Toby parece un conejito pacífico y tranquilo, pero a la hora de la verdad, es un verdadero vendaval. A poco que se ponga un poco nervioso, podremos ver esta transformación y, por supuesto, si se trata de vivir aventuras, pues podremos verlo en su salsa. Una de las características de este simpático personaje es que no se amilana con nada, y no se asusta si se encuentra con temibles enemigos que quieren parar sus ansias de diversión y aventura. Toby es un juego de plataformas en 3D que hará las delicias de los más jóvenes, pues a poco que se lo propongan, podrán ver como este animalito recorre diversas partes del mundo, ya sea el frío polo norte, la erupción de un volcán o un florido y frondoso bosque. Lo único será que tendremos que tener mucho cuidado con otros "bichejos" que querrán acabar con Toby, además de las inclemencias meteorológicas o la ardiente lava del volcán. Los más pequeños seguro que disfrutarán cuando vean a Toby esquiar, navegar, patinar, corriendo como el viento y deslizándose por cuestas. Toby demostrará ser un conejo muy valiente, un verdadero héroe que intentará desfacer todos los entuertos en los que se encuentre, ya sea enfrentarse a un temible elefante o a una carrera de trineos.



Toby

Editor: Digital Dreams
Distribuidor: Digital Dreams

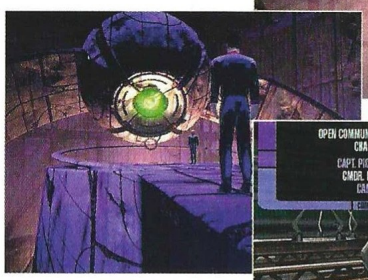


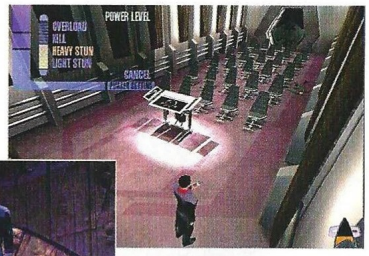
Star Trek: Hidden Evil

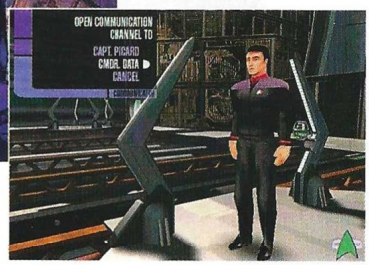
El mal oculto

El equipo de Presto Studio ha retomado el universo trekkie en el punto que quedó tras los acontecimientos relatados en la película Star Trek: Insurrection. Aunque el juego cuenta con la participación del Capitán Picard y Data –cuyos diálogos son interpretados por Patrick Stewart y Brent Spiner–, el protagonista de la historia –y a quien controla el jugador– será Ensing Sovok, un humano que ha sido educado dentro del modo de vida vulcaniano. Algo que le ha permitido desarrollar habilidades tan útiles como el pinzamiento de nervio vulcaniano, que hace su aparición por primera vez en un videojuego.

La historia nos sitúa en una base que la Federación Espacial ha establecido en el planeta Ba´Ku, escenario de Insurrection, para supervisar el establecimiento de una colonia de los Son´a. Pero el redescubrimiento de unas ruinas arqueológicas requiere la participación de un equipo arqueológico, el cual estará formado por Picard y Data. Con la ayuda de Sovok, deberán enfrentarse a un misterio que amenaza con destruir la Federación...







Star Trek: Hidden Evil adopta el formato de una aventura con elementos de acción. Los personajes estarán representados en 3D y se desplazarán por escenarios 2D prerenderizados en este juego que aprovechará las nuevas características de DirectX 7.

La franquicia Star Trek continúa produciendo nuevos títulos y adentrándose en nuevos géneros. Hidden Evil es una aventura gráfica dirigida a los fans del Capitán Picard.

Star Trek: Hidden Evil

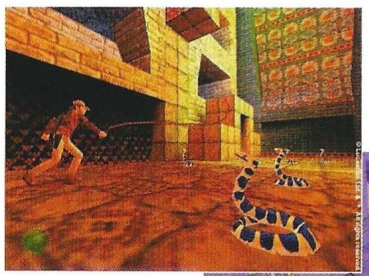
Editor: Presto Studios./ Activision
Distribuidor: Proein

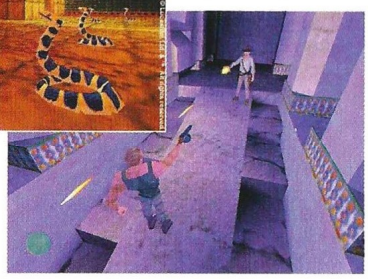
Indiana Jones and the Infernal Machine

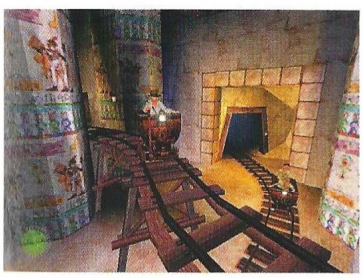
El regreso del Tomb Raider original

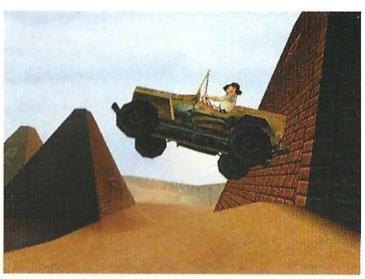
No es ningún secreto que Core Design se inspiró en la serie de Indiana Jones para dar a luz a su creación más popular y lucrativa. Resulta sorprendente que, visto el filón que Lara Croft supone y teniendo LucasArts entre manos una licencia potencialmente tan exitosa como la del Dr. Jones, hayan pasado tantos años desde la última vez que tuvimos un juego con él como protagonista. Bien, la espera se ha terminado. Indiana Jones and the Infernal Machine está listo para enfrentarse en un duro combate con Tomb Raider: The Last Revelation.

El año es 1947. Estamos en los inicios de la Guerra Fría, el nacional socialismo ha quedado atrás y el enemigo a batir son los rusos. La CIA tiene conocimiento de ciertas misteriosas actividades que están realizando en las ruinas de la Torre de Babel, por lo que Indy recibe el encargo de acercarse allí y descubrir que hay detrás de todo ello. Este es el interesante punto de partida de este juego de acción/aventura que, como podéis ver en las capturas que ilustran esta página, resultará terriblemente familiar para cualquiera que haya jugado a Tomb Raider. El desenlace, próximamente.





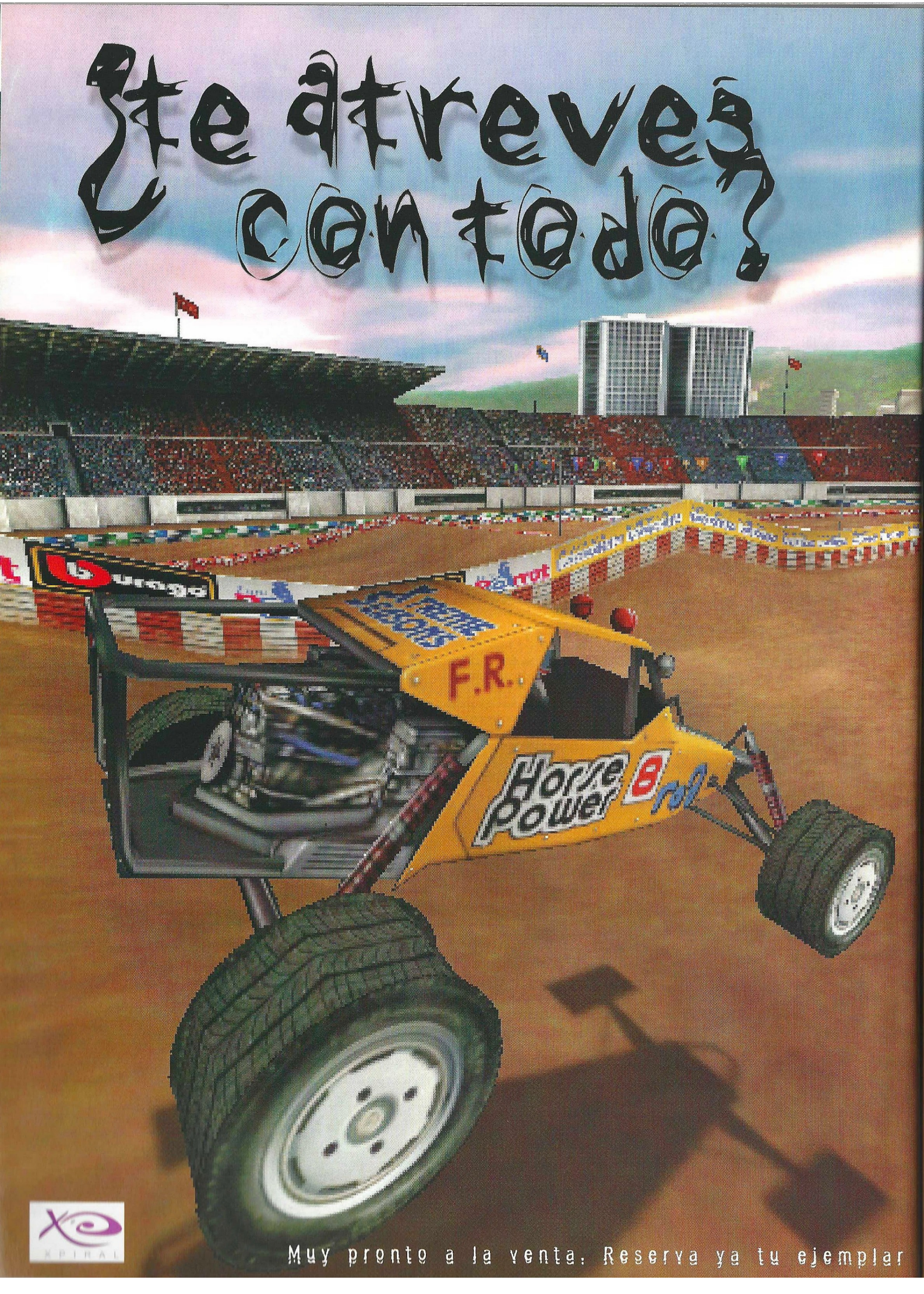




LucasArts ha decidido desempolvar su otra gran marca para destronar a su pupila más aventajada de lo más alto de las listas de ventas.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Editor: LucasArts Entertainment.
Distribuidor: Electronic Arts


¿te atreves con todo?
F.R.
Horse Power
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar

velocidad
cross
monster
buggy
salto
Radical
DRIVE
MÁS DE 40 VEHÍCULOS EN CINCO ESPECTACULARES CATEGORÍAS
CINCO TIPOS DE PRUEBA PARA CINCO TIPOS DE CONDUCCIÓN
MÁS DE 20 TRAZADOS SOBRE ESCENARIOS HIPERREALISTAS
EFECTOS ESPECIALES INCREÍBLES: SALPICADURAS, CRISTALES, REFLEJOS, HUMOS, NUBES DE ARENA Y TIERRA, ETC.
FÍSICA 3D CON ACELERONES, DERRAPES, TROMPOS, SALTOS, ROCES, COLISIONES BRUTALES, TERRENOS RESBALADIZOS...
CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS Y TEMPORALES VARIABLES: MAÑANA, MEDIODÍA, TARDE, NOCHE, LLUVIA...
INTELIGENCIA ARTIFICIAL REACTIVA Y ADAPTATIVA: CADA CARRERA ES DIFERENTE
JUEGO EN RED LOCAL (HASTA 8 JUGADORES)
INCLUYE UNA EXTRAORDINARIA VERSIÓN PARA ORDENADORES SIN TARJETA ACELERADORA
por sólo
2.995 Ptas.
PC-cdrom Windows™95/98
Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
www.dinamic.net

¡Pasen y vean!

Aún a sabiendas de lo abrumador que puede llegar a ser, es una fiesta entrar en Internet para jugar con tu título favorito. Ante ti se abrirán las puertas de un mundo inimaginable repleto de lugares para visitar. Entrarás dentro de una carpa gigantesca en donde no faltarán las atracciones ni los imposibles. Ya desde el mismo momento en que eliges el modo multijugador, desde tu propio juego, y a veces, te serán expuestos los listados de sitios creados a tal efecto. Si decides ir por libre, también podrás llegar hasta servidores que te ofrecerán un listado de los juegos a los que sirven. No tienes más que entrar y ver. Pero no te asombres aún: lo que ha ocurrido durante estos últimos años no es más que el principio de algo que no puede tener fin...

Internet y los juegos en la red (y IV)

Hemos tratado de desvelar los misterios de la red para que quienes disfrutan con los juegos para PC, pudieran hacerlo de forma más gustosa, en el interior de una nueva dimensión impensable hasta hace años. De las mastodónticas máquinas recreativas hemos pasado a competir contra habitantes situados en distintos lugares del planeta. Somos los bólidos participantes en una desenfrenada carrera tecnológica que nos ofrece situaciones futuristas. Balas de cañón disparadas a toda velocidad hacia un monstruo de infinitas posibilidades. Pero, como ya hemos demostrado a lo largo de esta serie de artículos, resulta que la Red no es tan terrible.

Redes, módems, servidores, cables, herramientas gráficas, tarjetas aceleradoras, el gigantesco mundo de Internet... Si. Es agotador, pero todos estos elementos forman parte del entramado vital que sujeta la carpa de un circo pantagruélico, en donde caben además de una gran montaña rusa y los animales que conocemos, muchas otras rarezas traídas desde los confines de la mente. En esta puesta en escena, tú serás el maestro de ceremonias, decidirás quien sale a pista y quien no. Podrás compartir el estrellato con cualquiera de sus protagonistas y lo que es más importante: alrededor de tus deseos girará todo. Encarnarás un dios todopoderoso en ese cosmos tan particular...

Como parte fundamental en esta carrera comenzada hace tiempo, ya vimos que el módem será vital para poder conectarnos y jugar, pero ¿cuanto tiempo de vida le queda dentro de un mundo tan cambiante? En principio, la figura que actualmente conocemos como módem, seguirá teniendo vigencia a corto/medio plazo puesto que su labor de convertir una señal analógica en digital, y una digital en analógica es vital para las comunicaciones a través de la red. Además, sólo pensar en cambiar toda la infraestructura de medios de Telefónica para soportar otra tecnología diferente a esta, es prácticamente, hoy por hoy inviable.

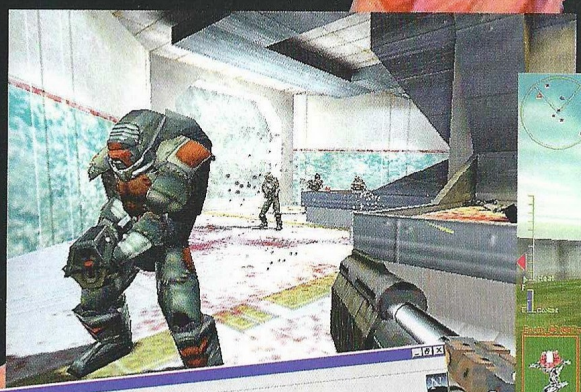
Incluso así, transcurrirá menos tiempo del que imaginamos antes que ese cambio se produzca, ya que si no es rentable transformar la infraestructura, si puede serlo aplicar sobre ella nuevos sistemas de comunicación digital. Estamos hablando de circunstancias como las que se proponen con las tarjetas ADSL, el reciente sistema que permite un mejor aprovechamiento de las capacidades de la actual estructura de Telefónica, llevando la comunicación digital hasta cotas a las que aún no llegan las líneas RDSI a nivel de usuario –recordemos que en la actualidad nos encontramos en el umbral de los 128 k por segundo en recepción y algo menos en emisión–.

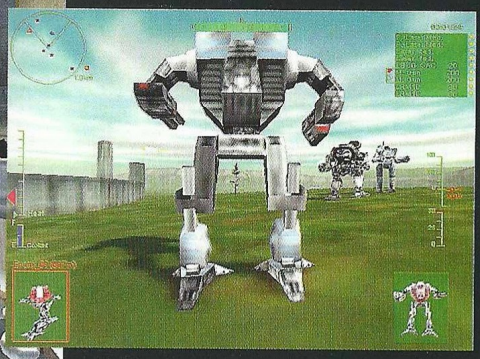
Como ya vimos, el flujo de información a través de Internet siempre es más voluminoso desde el proveedor hacia el usuario, en una proporción de 50 a 1. Emitimos unos 50 k y recibimos unos 500 k, incluso más. Pero en lo que respecta a los juegos, no vamos a disfrutar muchos cambios con la implementación de estas nuevas tecnologías y su software, dado que la cantidad de información que un jugador envía y recibe, aún siendo mayor la que recibe, –necesitaremos conocer lo que acontezca respecto del resto de los jugadores de la partida–, no es tan grande como pueda creerse, dado que el número de jugadores inmersos en una partida que podríamos definir como "equilibrada", puede variar entre cinco y ocho.

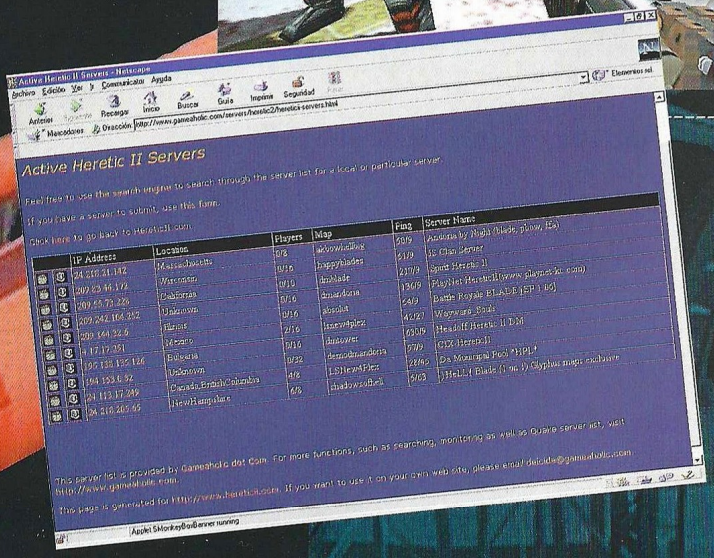
De 5 a 8

¿Porqué estos números en concreto? Cuando nos encontramos disfrutando de un título en modo multijugador a través de Internet, un jugador envía su información y recibe la de varios, es decir, la de aquellos que se encuentran jugando en la misma partida. ¿Por qué no aumentar el número de jugadores si existen medios que soporten partidas multitudina-

¡Pasen y vean!







El número de jugadores inmersos en una partida que podriamos definir como "equilibrada" puede variar entre cinco y ocho

rias hoy en día? La razón de esta premisa se encuentra en el techo de la tolerancia humana. Podríamos aumentar el número de jugadores en una partida a través de la Red, pero es muy complicado pasar de 8 en modo multijugador.

Como puedes suponer, un juego es capaz de soportar más jugadores que los citados arriba, y un servidor en Internet, muchísimos más, pero entre 5 y 8, más cerca del umbral en donde se encuentra el primero, están los límites humanos referidos a la capacidad de retención por parte de nuestro cerebro. Un ejemplo para entender mejor lo que queremos decir: si a nosotros se nos muestra en un instante una fotografía con muchos objetos y luego se nos retira, seremos capaces de recordar cinco de ellos con facilidad. Como circunstancia extraordinaria, pueden existir personas con facultades tan desarrolladas como para memorizar hasta 8 de esos objetos, pero no es habitual. ¡Intentádlo! Observad la foto, miradla e intentad recordar cuántos objetos hay en ella. Esto es importante porque una vez que estamos en el juego, la velocidad de nuestros reflejos incide en nuestro comportamiento.

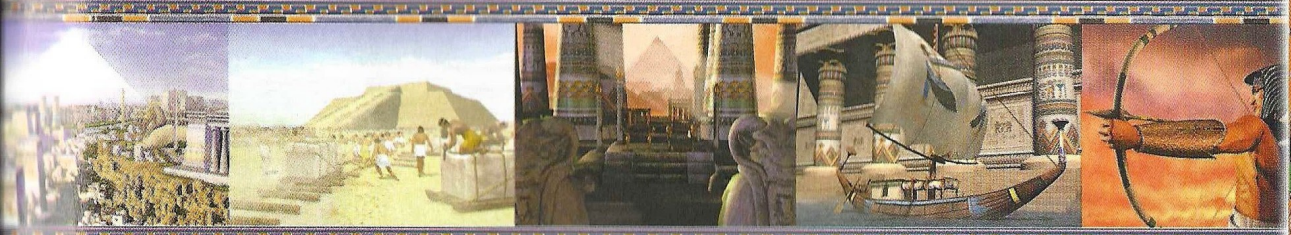
Lo normal y aconsejable, por tanto, será utilizar siempre grupos homogéneos y pequeños de jugadores para que tengamos un comportamiento menos forzado por sobrecarga de nuestra atención con relación al juego. Y es que con cinco jugadores paseamos ya sobre el afilado y peligroso canto del disfrute, predispuestos a caer hacia el penoso abismo del aburrimiento por la incapacidad humana para procesar más información. Si, es cierto que podemos encontrarnos inmersos en una carrera de coches; por supuesto que puede haber 15 participantes, pero nosotros siempre nos moveremos junto a cuatro o cinco, no más, de entre todos los que participan, y esto mismo les ocurrirá al resto de los jugadores respecto de los demás contrincantes.

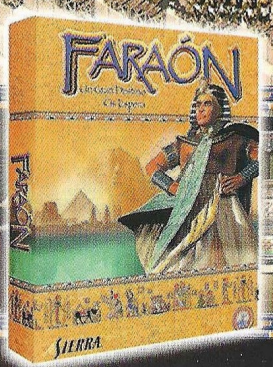
No obstante estos límites, si se utilizan estructuras complementarias, como las que se refieren al soporte para comunicaciones verbales con los otros jugadores como añadido a la información que utiliza el participante para desenvolverse en la partida, si podremos aumentar uno o dos puntos el número de jugadores o sentirnos mucho más cómodos dentro del grupo de cinco o seis del cual formamos parte. La dificultad reside en que para ello será necesario disponer de líneas digitales de acceso de alta velocidad. En este caso, la aparición de tarjetas de conversión digital como las usadas en el entorno ADSL si pueden marcar la diferencia.

Vimos con anterioridad, que Microsoft introdujo dentro de sus tecnologías para las telecomunicaciones a través de módem, un elemento llamado Direct Play, el cual se corresponde con la capacidad de comunicación vía voz a través de Internet. Esta nueva tecnología que podemos encontrar desde hace poco en Telefónica –mira las nuevas páginas de Terra, por ejemplo– subraya las ofertas de ADSL, elemento indispensable para una mayor efectividad a la hora de jugar a través de la Red.

FARAÓN

Construye un Imperio, Domina el Nilo, Vive Eternamente





Un juego de Estrategia sin Precedentes:

- nuevas campañas a través de 30 escenarios.
- ofisticados modelos de administración: agricultura, caza, construcción, religión, comercio y defensa.
- Dirige batallas terrestres y navales en el Nilo.
- Incluye un editor de mapas completo.

AVAS INTERACTIVE ESPAÑA
vda. de Burgos 9, 1º-of 2, 28036 Madrid
el: 91 383 26 23, Fax: 91 383 24 37
ww.Havasinteractive.es

Innovadores Escenarios:

- Primer constructor de ciudades en el Antiguo Egipto.
- Nuevo elemento de administración temporal: planifica tus trabajos agrícolas en función de las crecidas del Nilo.
- Progresa en la dinastía egipcia y transmite tu poder a través de las generaciones y las misiones.
- Construye piedra a piedra los monumentos más famosos del Antiguo Egipto.

De los realizadores de Caesar III

CITY BUILDING SERIES
IMPRESSIONS

SIERRA™

¡Pasen y vean!

net y, junto a este, el de los juegos en la red, ponerse a jugar no es tan complicado cuando se dispone de conocimientos como los que hemos adquirido a lo largo del desarrollo de este reportaje. En gran medida esto se debe a los sencillos sistemas de menús que encontraremos tanto en los sitios web destinados a jugar a través de Internet, como en los juegos que te llevan hasta ellos directamente desde sus menús.

Existe una enorme cantidad de sitios en donde poder jugar, y podemos averiguar sus direcciones con la ayuda de un buscador cualquiera –herramienta en la que puedes introducir una palabra como "jugar" y te busca en Internet todo lo que se halle relacionado con ella, desde tiendas de juguetes hasta sitios para videojuegos–, o gracias a algunos listados que vienen en los menús del propio juego cuando inicias una sesión multijugador.

No es importante saber las direcciones exactas de los sitios para jugar, porque resulta fácil encontrarlos y no podemos hablar de todos ellos porque no es el cometido de este artículo. No obstante, para ilustrar los textos que explican el funcionamiento de las partidas multijugador a través de la Red, hemos reproducido capturas de pantallas de algunos –www.zone.com, www.gameaholic.com, www.heat.net– y la decisión de ser estos y no otros, nada tiene que ver con su más o menos completo ofrecimiento de servicios. Simplemente están ahí y debíamos introducir entre el texto imágenes de algunos de ellos. Han sido seleccionados estos como podrían haberlo sido otros cualesquiera.

Multitud de enlaces te permitirán llegar desde diferentes sitios hasta los lugares en donde se estén disputando partidas multijugador. Por ejemplo cuando busques información acerca de tu juego

Las tarjetas

¿Que ventajas nos reportará a los jugadores la aparición de tarjetas de conversión digital terrestre vía satélite? Respecto de las conexiones digitales vía satélite, éstas permiten un mayor flujo de información que el ofertado por ADSL. Estamos hablando de unos 400 Mb. Pero esta circunstancia tampoco influirá de forma significativa en el desarrollo de las partidas. Si lo hará en lo que se refiere al lugar en donde puedan llevarse a cabo las mismas.

¿Podremos entonces llevarnos una pequeña parabólica y nuestros ordenadores a la playa para disfrutar jugando en modo multijugador? En principio si. No hay demasiada dificultad. La energía que consumen las parabólicas es mínima y la conexión digital puede llevarse a cabo por cable o vía satélite, ayudados de un sistema automático que enfoque directamente a nuestro contacto en el espacio. Y no sólo podríamos hacer esto con el portátil, sino también con alguna de las más novedosas consolas.

Entremos

Apesar de haber sido muchas las ideas que hemos tenido que explicar para poder entender el concepto de Inter-

Existe una enorme cantidad de sitios en donde poder jugar, y podemos averiguar sus direcciones con la ayuda de un buscador

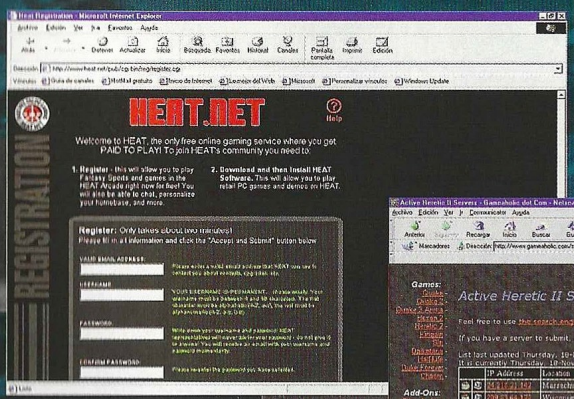
favorito, pongamos Heretic II, llegarás a encontrar muchos sitios en donde jugarlo, y llegarás a ellos desde otros en donde se habla de este juego. Internet no es un ente cerrado, sino todo lo contrario, por lo que ese tipo de operaciones son muy sencillas.

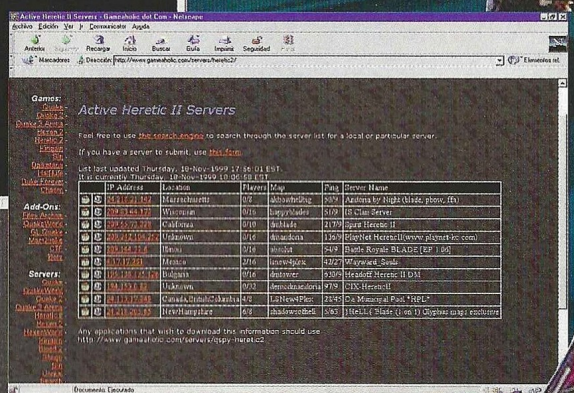
Por ahora no existe un estándar de mercado y los videojuegos deben ser preparados para utilizar esos sitios en Internet. Cada uno de ellos necesita de forma obligatoria que en nuestro ordenador, además del juego haya una cantidad de soft suficiente que permita esa conexión. ¡No os preocupéis!, estamos hablando de sitios gratuitos normalmente mantenidos por la publicidad y lo único que nos solicitará es que nos demos de alta. Si el sitio necesita que nosotros tengamos más software en nuestro PC, permitirá que nos lo bajemos de allí. ¿Cómo haremos esto? Pues el primer paso será indicando un nombre y una clave de acceso. A partir de ahí tendremos que tener alguno de los juegos que utilizan esos medios; nos daremos de alta en ese juego, y podremos utilizar el mismo procedimiento para darnos de alta en otros sitios para jugar.

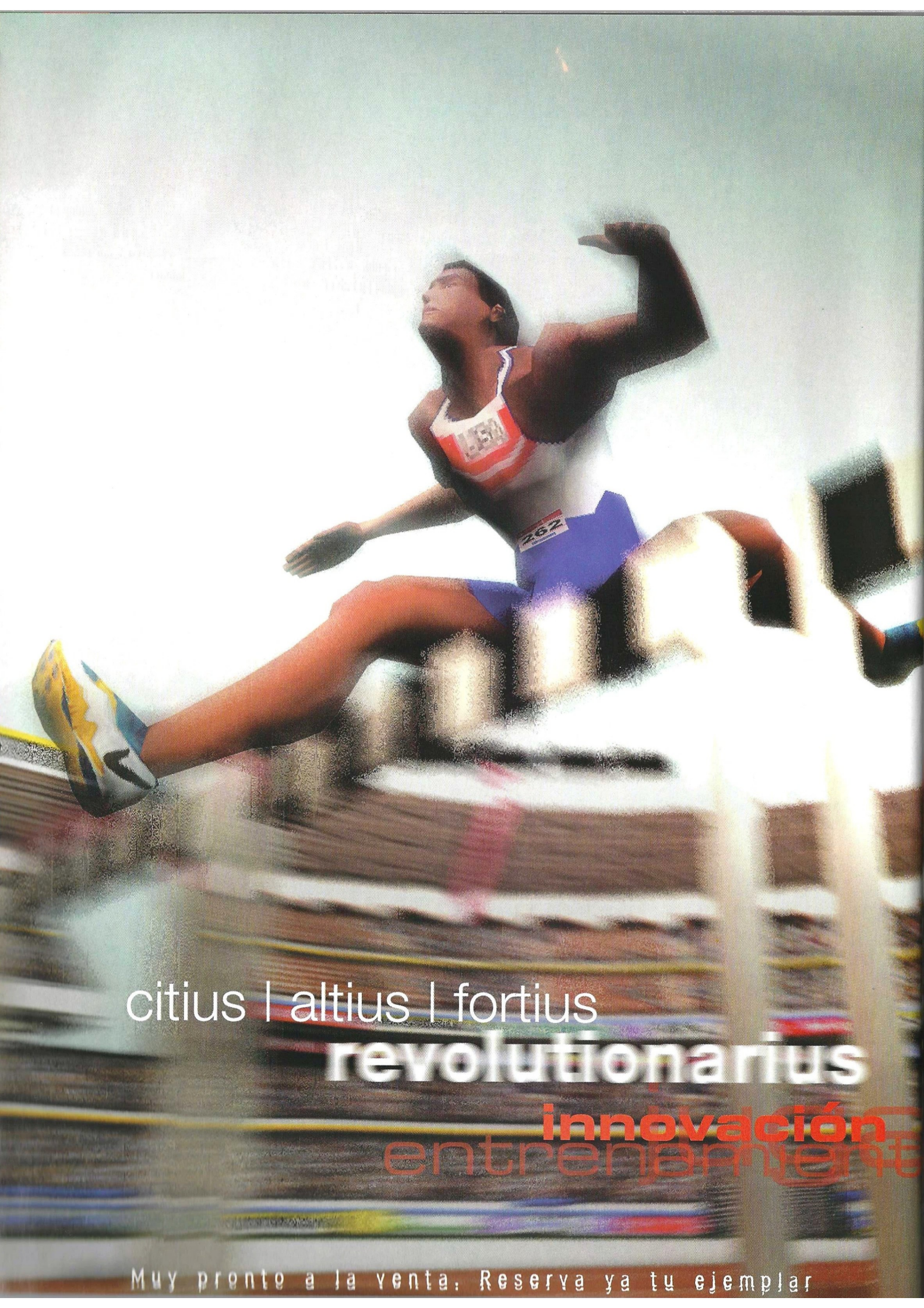
A partir de ese momento, una vez que se ha bajado ese soft y nos hemos dado de alta, siempre que entremos deberemos usar nuestro nombre o clave. Si tenemos algunos amigos que conocen este nombre, la clave que te inventas tú y que permite identificarte en ese sitio para un juego concreto, podremos quedar con ellos para jugar juntos. Siempre tienes que buscar que tu juego esté soportado en el sitio web consultando los listados que se te ofrecerán. Podrás comprobar también si existen partidas comenzadas que aparecerán en las listas. Por otra parte tú también puedes crear una partida propia y esperar a que tus amigos, con los que sueles jugar, se conecten a esa.

Dependiendo del lugar que uses, tendrás en las especificaciones de las partidas, más o menos información referente no sólo a la cantidad de gente que se encuentra jugando, sino también por ejemplo información relativa a velocidades de línea de cada uno de los miembros de la partida, país desde donde se encuentran jugando, habitaciones para chatear, nombres de los distintos servidores desde donde se han conectado los jugadores, etc. Podrás comprobar todo esto conectándote a alguno de los sitios que hemos utilizado para elaborar este reportaje que, repetimos, no son los únicos ni los mejores.

Tu también puedes crear una partida propia y esperar que tus amigos, con los que sueles jugar, se conecten






262
citius | altius | fortius
revolutionarius
innovación
entrenamiento
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar

Presentamos el primer manager y simulador de atletismo. Una auténtica revolución.

>> TEAM ARCADE

Entra de lleno en el mundo del atletismo participando en los campeonatos más disputados del planeta en busca de la medalla de oro.

>> TRAINING MANAGER

Descubre los secretos de la vida de un atleta profesional con el manager de entrenamiento de PC Atletismo 2000.

>> MODO MULTIJUGADOR

Hasta 8 jugadores en red y 2 jugadores en un mismo ordenador (con la incorporación del nuevo modo de pantalla partida).

>> NUEVO SISTEMA DE CONTROL

El sistema de control MOUSE DRIVEN POWER™ te permitirá controlar todas las características de tu atleta con un simple clic del ratón.

>> TODAS LAS DISCIPLINAS IMAGINABLES

Con un total de 19 disciplinas de atletismo al aire libre, PC Atletismo 2000 se sitúa a la cabeza, y con mucha ventaja, respecto al resto de los simuladores de este deporte.

>> TOTAL FIDELIDAD DEPORTIVA

Los récords mundiales y olímpicos oficiales, los tamaños, medidas, y pesos oficiales, y más de 200 competiciones diferentes dotan a PC Atletismo de una fidelidad hacia este deporte nunca vista antes.

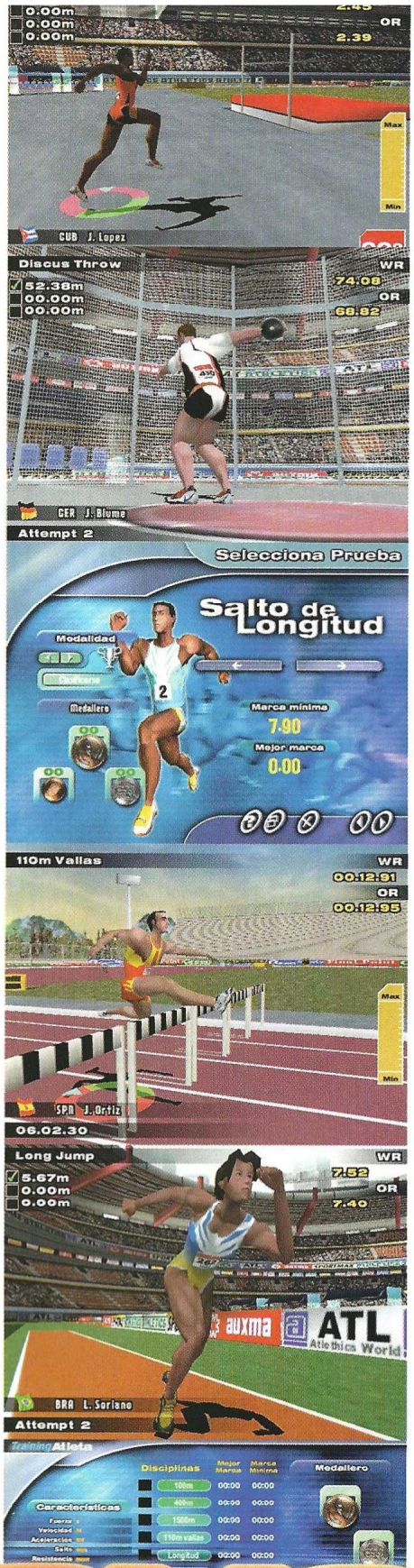
>> ATLETAS MÁS QUE VIVOS

Modelos 3D con más de 1500 polígonos, animación con deformación de mallas, creación de atletas personalizados, posibilidad de competir con atletas masculinos o femeninos, diferencias anatómicas entre lanzadores, velocistas, corredores, ...

>> ENTORNOS MÁS QUE VIVOS

Los entornos tridimensionales del juego están recreados con todo lujo de detalles.

citius | altius | fortius Revolutionarius



PC ATLETISMO 2000

control

por sólo 2.995 Ptas.

PC-cdrom Windows™95/98

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

¡Pasen y vean!

La velocidad ideal de conexión son unos 28k; los que tengan medios peores irán más lentos, pero quienes los tengan mejores no irán más rápido

Modalidades multijugador

Existen varias posibilidades a la hora de disfrutar un juego en modo multijugador: dos personas en una misma máquina, conexión a través de una red de área local –en tu empresa, universidad o colegio–, bien sea con el protocolo IPX o con el protocolo TCP/IP, una conexión máquina/máquina por un puerto serie o paralelo, y una conexión on-line que es la que nos permite jugar a través de Internet. Antes de lanzar el juego en su modo multijugador a través de la red, deberás haber conectado con Internet. En Windows es muy fácil. Dentro de la carpeta de comunicaciones, en Programas/accesorios, tendrás el acceso telefónico a redes. Habrá un icono en donde aparece el nombre de tu proveedor. Una vez conectado podrás arrancar la opción multijugador de tu juego preferido. Todo esto también puede llevarse a cabo desde los menús internos de algunos juegos que te ofrecen la posibilidad de conectarte en modo multijugador con una lista de servidores que se encuentran a tu disposición para que puedas jugar a través de la Red.

Antes de comenzar una partida a través de la red puede que incluso se te pida la identificación del juego, o que sea identificado de forma automática. Pero ¿por qué tantos datos sólo para comenzar a jugar?. Además de sus utilidades, una forma de controlar la piratería de un juego de ordenador es controlándolo. Hasta ahora, el único medio de control que tenían las casas de software, era desplazarse puerta por puerta y preguntar si era propietario de un juego para que lo identificase por su número de serie. Es imposible llevar a cabo semejante propósito. Sólo se realizaban inspecciones de ese tipo en grandes empresas cuando había un pista real por parte de la policía de que se estaba cometiendo una utilización fraudulenta de un determinado software. Ahora, gracias a Internet se abre una nueva época en lo que al control de la piratería se refiere.

Era normal que cuando alguien pirateaba un juego, hiciera lo mismo para sus amigos. Es decir, todos utilizaban un determinado software siempre copiado del mismo origen. Ahora, cuando trabajamos a nivel de Internet, el juego puede apoyar al menos la identifiación de un determinado CD, la comprobación de un número de serie que cambia por cada uno de los ejemplares de ese juego. Si al entrar en una partida multijugador a través de Internet el juego se identifica, puede comprobarse desde el servidor que no haya dos con el mismo número de serie. Es decir, que el truco de que todos los amigos tuvieran una misma copia del juego original ya no funciona, al menos para este tipo de partidas: el primer juego que entra en un servidor con un número de serie será el que tenga permitido el acceso. El próximo que venga con el mismo número de serie, puede que tenga denegado el acceso a ese servidor.

Velocidades

Los juegos para partidas multijugador en Internet son sobre todo de acción y estrategia. Son los que más se prestan a la interactuación de los participantes. Otros como las aventuras gráficas, o los simuladores son más escasos por no decir inexistentes en la red. Pero, ¿qué ocurre cuando yo me conecto a una partida y mis medios son más rápidos y eficientes que los de otro jugador? ¿Qué ocurre si la situación es a la inversa?

Los juegos para partidas multijugador en Internet son sobre todo de acción y estrategia

La velocidad ideal de conexión son unos 28 k. Si vas más rápido, la cantidad de información que tu ordenador recibe y manda, se mueve bajo esos términos. Es decir que aunque tengas un deportivo, nunca podrás correr más que los demás porque esta carretera estará llena de curvas que sólo se pueden tomar a 80 Km/h. Estos entornos están pensados para trabajar a una determinada velocidad, y esa es la que se respetará. Ni más ni menos. Los que tengan medios peores, irán más lentos, pero quienes los tengan mejores no irán más rápido de las 28k establecidas.

Agradecimientos

Durante estos cuatro episodios, hemos intentado hacer más transparente la red y cuanto de ella se refiere a nosotros, para que quienes aún no habían tenido oportunidad de conocer ese maravilloso mundo interior, puedan hacerlo sin miedo. Hemos destripado sus entrañas, hemos mostrado su lógica y, ahora, os hemos abierto sus puertas interiores para que podáis jugar. Es muy sencillo y casi siempre tan sólo deberéis seguir los menús que aparecen en pantalla. No se trata de llevaros totalmente de la mano hasta los sitios, pues Internet, como dijimos más arriba, no es un espacio cerrado. Su configuración actual está pensada para la exploración de motu propio, para que todos nosotros podamos llegar de forma rápida hasta los sitios más inverosímiles, pero este camino no hubiera podido llevarse a cabo sin la colaboración de dos personas cuyos conocimientos han tenido a bien compartir de modo más que generoso con nosotros. Por ello, queremos dar las gracias desde Computer Gaming World a don Higinio Serrano Pérez (Consultor en Formación) y a don Ismael Trujillo Villa (Jefe de Proyecto para Internet en Telefónica Data), dos excelentes personas con una profesionalidad modélica y un afán de cooperación en pro de los lectores encomiable. Y, ¿porqué no decirlo? También su paciencia ha sido bíblica.

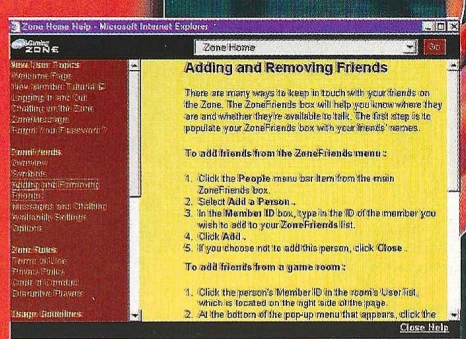
José Villalba Medina

AYUDA IN SITU

En los sitios web destinados a las partidas multijugador, podrás encontrar, entre su gran oferta de medios, sistemas de ayuda que te permitirán comenzar a comprender cómo funciona el sitio en sus más básicos órdenes. Se tratará de explicaciones acerca de conceptos que subyacen a esta tecnología para que, partiendo de esa base elemental, te sea más comprensible su funcionamiento en favor de un mejor aprovechamiento de sus posibilidades. También te serán facilitadas informaciones relativas a cómo darse de alta, cómo ponerse en contacto con gente, cómo intercambiar información, y otras muchas cosas.

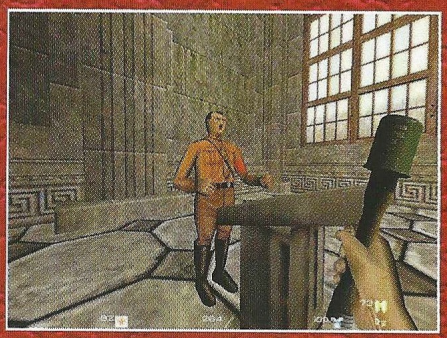
Existen dos conceptos de "alta": uno relativo a tu llegada por vez primera a un sitio web para jugar, en donde tendrás que dar un nombre clave, que a partir de ese momento te identifique; y otro alta necesario para crear partidas en determinados momentos, como por ejemplo cuando quieras jugar un título con un grupo de gente determinada.

En estos espacios de ayuda, obtendrás respuestas a preguntas como qué significa darte de alta y para qué sirve, qué datos debes facilitar y porqué, cómo crear una partida nueva, cómo mantener las partidas en las que te encuentras jugando... Informaciones, todas ellas, relativas a cómo se estructura una partida cuando los diferentes jugadores no pueden verse entre sí y ni siquiera compartan el mismo tiempo, es decir que puedan desear jugar en momentos distintos.



MORTYR
2093-1944

"WOLFENSTEIN SE UNE A UNREAL" *–PC Games–*



HD interactive

info@hdinteractive.nl

MIRAGE

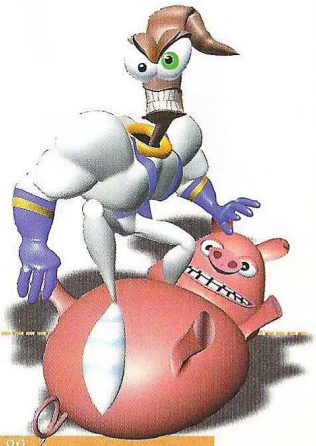
Más información:
www.mortyr.com.pl

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

Friendware

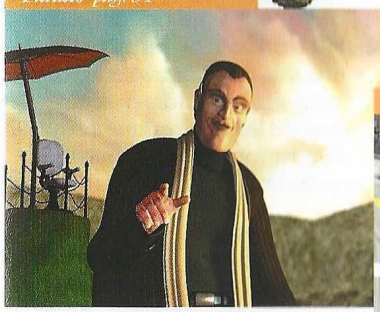
www.friendware-europe.com

Reviews

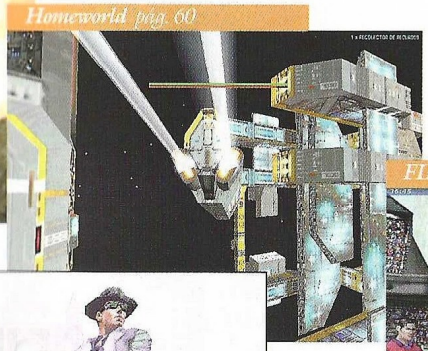


46 ..... Aventura/Rol
56 ..... Estrategia
80 ..... Acción
104 ..... Deportes
114 ..... Simulación

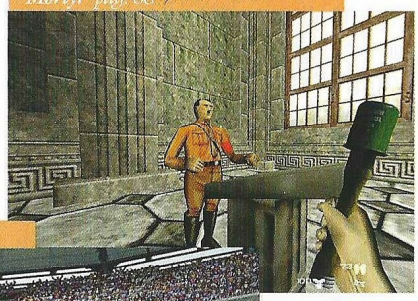
Flausto pág. 54



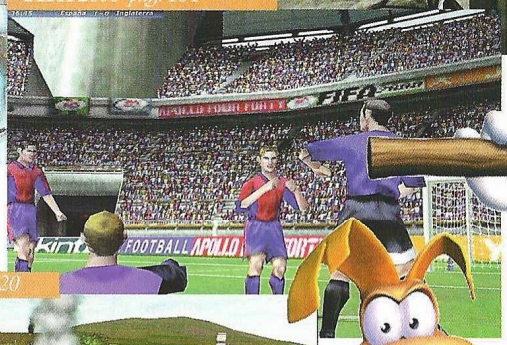
Homeworld pág. 60



Martyr pág. 88

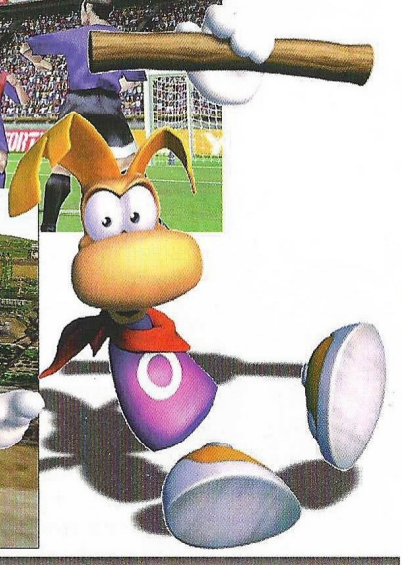


FIFA 2000 pág. 104



Nocturne pág. 90

Panzer Elite pág. 120



Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

El aliento de un nosferatu

Drácula La Resurrección

Siempre creímos que aquella pesadilla terminó con la destrucción de Drácula casi al pie de su castillo, pero la irresistible fuerza de atracción que Mina sentía por el Conde ha resurgido de nuevo, y con tanta fuerza, que su huida a Transilvania de forma tan repentina, no ha dejado más que un rastro de dolor a su paso. ¿No estará vivo el monstruo...?

El Drácula creado por Bram Stoker no ha tenido rival con ninguno de cuantos elementos tanto cinematográficos como literarios han intentado estar a su altura. Tan sólo los textos de Anne Rice y el filme de Coppola han logrado emular en algún punto –éste último más cercano– al original, pero nunca llegando a la genialidad del creador del primer Drácula. Con claras influencias derivadas del filme, esta continuación de la saga sitúa a Jonathan Harker, el prometido de Mina, frente a las puertas de la muerte otra vez.

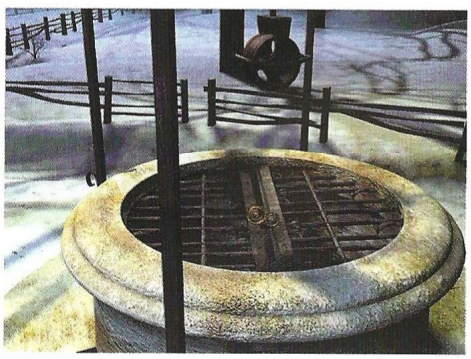
Mina ha partido hacia el castillo del conde guiada por un impulso irresistible que parece indicar con claridad que éste se encuentra vivo aún. La muerte de Drácula siete años atrás fue un hecho y esta escapada de su amada no tiene explicación salvo en la resurrección del mismo, circunstancia que a su vez resulta imposible. Serán 30 días: el plazo de que dispongas para salvar a tu esposa Mina, que se está convirtiendo en vampiresa.

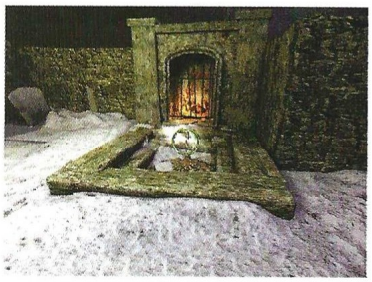
En el papel de Jonathan, el juego te sumergirá de lleno en un universo onírico en donde ficción y realidad se funden en el horizonte difuso de los gráficos y la música. El misterio tomará las riendas de tu vida, la inquietud será materia prima para el desarrollo de un argumento sin precedentes, y la forzada precipitación de los acontecimientos influirá en la escalada de una angustia realmente sobrecogedora, invasora y destructiva que preocupará en todo momento tu mente.

El momento

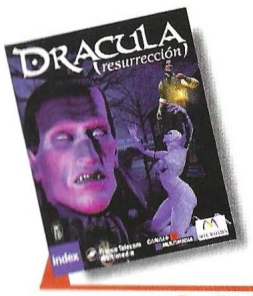
Sentirás dónde te encuentras por los gráficos que te obsequiarán sin duda alguna la vista. Hermosos, inquietantes, sórdidos a veces, vastos, geniales... Cualquier calificativo puede tener un hueco en el juego, pero es que además de eso, tendrás oportunidad de sentir el tiempo entre sus espacios. Se trata en cualquier caso de brillantes entornos en su ejecución, con la posibilidad de una perspectiva subjetiva de 360º en tres dimensiones, como la que se nos mostraba en Atlantis por citar un ejemplo.

El juego es embriagador, y a ello contribuye también la excelente banda sonora y sus espectaculares efectos de sonido. Más de una docena de personajes modelados en 3D, tres mundos distintos con multitud de lugares para descubrir y explorar y decenas de horas de juego nos reportarán sensaciones tan profundas de miedo y duda, inimaginables a estas alturas en una aventura gráfica; por ello recomendamos jugarlo a solas, por la noche y con la puerta de la habitación cerrada. La posada, el cementerio, el calvario, la mina abandonada, el bosque, el lago, los subterráneos y el castillo del conde en su inmensidad –hall, biblioteca, el pasaje del dragón, la habitación secreta, la cripta y hasta una sala en donde se encuentra la máquina voladora–, serán algunos de los lugares que te verás obligado a explorar en esta versión de Drácula.

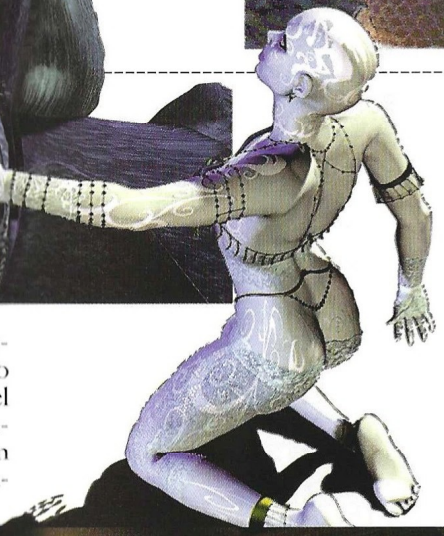




Drácula no admite concesiones. El plazo de tiempo para rescatar a Mina será suficiente cuando comienzas a jugar, porque la trama no reviste al juego de dificultad alguna, pero a medida que vas explorando los recovecos que oculta la resurrección de este inmortal, verás cómo todo se



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Disco duro, Windows 95/98, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Microids
Distribuidor: Friendware



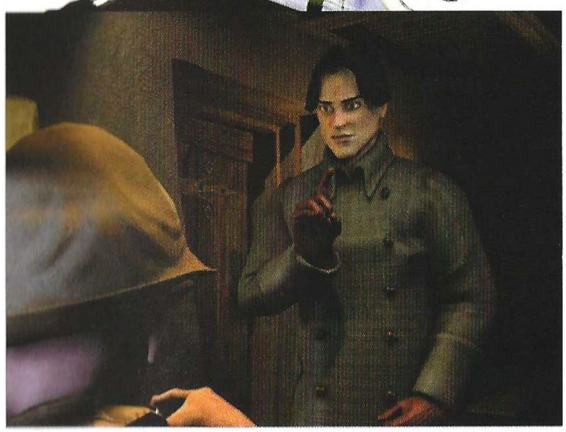
complica hasta límites insospechados. La linealidad del juego deja de ser tal en el interior del castillo, los puzzles se fragmentan y alimentan la desesperación de quien se ve imposibilitado para avanzar a través de una espesa selva de despropósitos cuyo único fin será no permitirte rescatar a Mina. La dificultad se crece ante la ausencia de respuestas a tus preguntas y todo se ralentiza de un modo tan sobrecogedor que la desesperación comenzará a calar hasta en tus huesos.

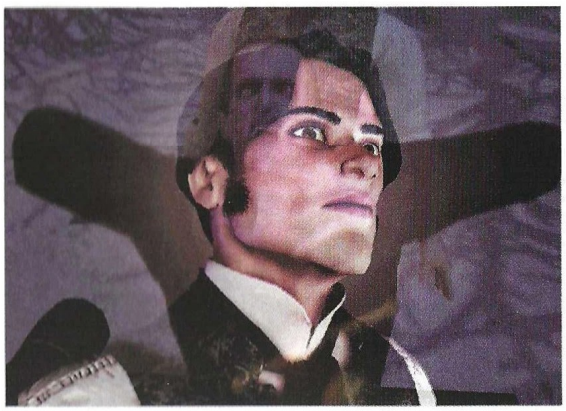
Herramientas

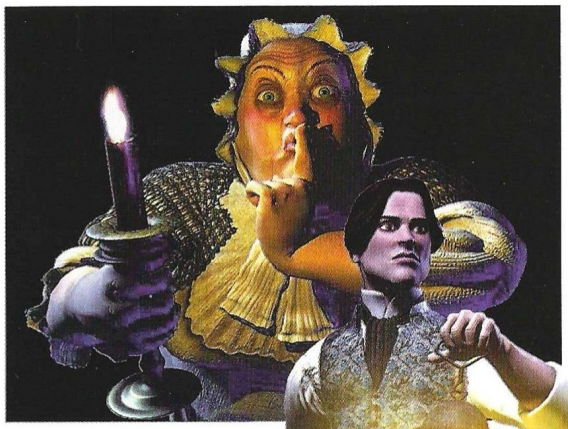
Drácula dispone de un sencillo interfaz. Los movimientos dentro del juego son suaves al usar el ratón para desplazarte. En cuanto al inventario, no reviste dificultad alguna en su uso. Es muy simple: pinchar con el ratón para elegir y, al salir, desplazar el objeto hacia el lugar correspondiente. Cuando estás sobre algún sitio en donde debas usar algo aparecerán iconos indicándote si es correcto el objeto que estás usando o si por el contrario debes intentarlo con otro.

En cuanto a las conversaciones, encontrarás muchas pistas entre los diálogos que mantengas con los personajes que vayas encontrando a lo largo del juego. Especial importancia reviste el diálogo que mantengas con la anciana que se encuentra en el interior del castillo. Ella sabe más de lo que parece y tú podrás aprovechar lo que sale por su lengua para tu propio beneficio. Especialmente difíciles serán los puzzles que encuentres repartidos entre las habitaciones del castillo, incluida la biblioteca. Algunos de ellos están interconectados y no podrás seguir jugando mientras no los tengas resueltos todos.

Serán 30 días: el plazo de que dispongas para salvar a tu esposa Mina, que se está convirtiendo en vampiresa

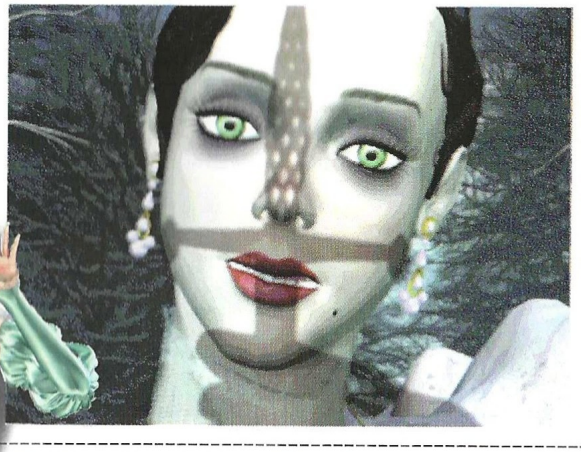




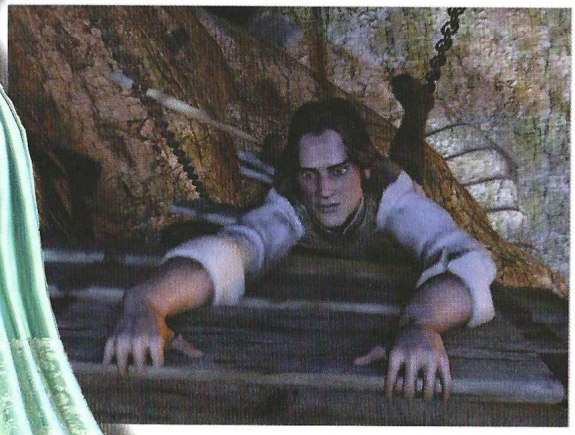


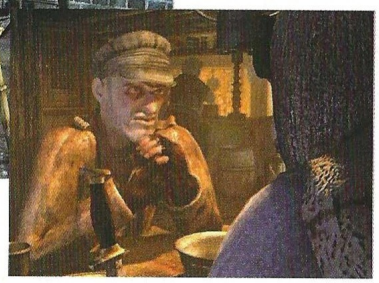
Personajes

Jonathan, el protagonista, ya derrotó hace siete años a Drácula, impidiendo que su prometida, Mina, fuese convertida en vampiresa. Ella ahora regresa a Transilvania. Barina es la tabernera con la que hablarás primero en el juego. Ella vive cerca del castillo de Drácula y su marido ha desaparecido de una forma misteriosa. Dorko es una bruja condenada al interior de una cel-



Encontrarás muchas pistas entre los diálogos que mantengas con los personajes que vayas encontrando a lo largo del juego





El truco es...

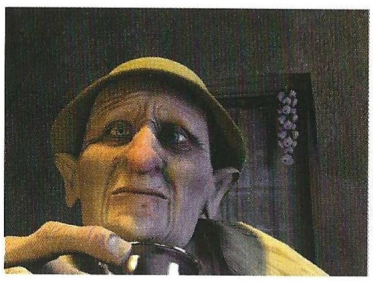
Haz caso de los consejos de los aldeanos. En el cementerio cercano a la posada coge la piqueta. Cava en la fosa del dragón y recoge el anillo que hay en su interior. Ve hasta el calvario y recoge la honda que se encuentra a los pies de la Cruz. Más adelante, para hacer que Crorah deje la entrada a la cabaña libre tendrás que usar la honda con los pajaros en la encina, a la que podrás subir por la escalera.

no cabe entre las sombras y claros que acompañan los misterios de este desencuentro, y nunca una aventura gráfica estuvo tan lejos de lo mediocre como Drácula. Podríamos otorgarle muchos calificativos, pero uno es el que mejor puede definir la quintaesencia de esta delicada obra de arte: es un buen juego y una mejor aventura mental. Esperaremos impacientes que Microïds acometa una posible segunda parte...

da en el castillo por haber aconsejado al padre de Drácula encomendar el anillo del Dragón a su medio-hermano Radu. Las Striges son las mujeres vampiro que acompañan a Drácula. Ellas viven desde antiguo y sus orígenes se remontan a los asirios y hebreos. Son como espectros y se alimentan de la sangre de los recién nacidos. Drácula... ¿qué horror podemos subrayar que no haya sido contado ya sobre el hijo de Drácula?

¿Fin?

No vamos a desvelar aquí los misterios de un título de tan exquisita naturaleza. La vulgaridad



Calificación

Drácula: La Resurrección

Pros: Guión impecable, aspecto gráfico muy logrado y más naturalidad en la representación de las caras de los protagonistas. La música es brutal y la jugabilidad máxima. Envuelve totalmente al jugador y lo atrapa sin remedio. Está totalmente en castellano.

Contras: Quizá un poco corto como juego, pero muy difícil en sus puzzles más adelantados.

DRIVER

¡LA PERSECUCIÓN HA COMENZADO!

- Increíble motor gráfico que reproduce la dinámica de movimientos de los coches a la perfección.
- Disfruta de toda la calidad gráfica sin necesidad de tarjeta aceleradora 3D.
- 44 misiones que completar... de día y de noche, con cambios atmosféricos que te dejarán pasmado.
- Cuatro ciudades (Nueva York, LA, Miami y San Francisco) recreadas al detalle para que conduzcas por sus calles como lo harías en la realidad.
- Trama policíaca digna de una película de género.
- Modo Director para que grabes la acción y crees la película de tus persecuciones más memorables. ¡Seguro que es mejor que la de tus amigos!
- Decenas de coches que podrás ampliar para completar las misiones: Buicks, Chers, Dodges, Fords...
- Banda sonora años 70... ¡esto sí es ambientación!
- Versión íntegra en castellano.

PlayStation

Y ahora también PC CD ROM

Virgin INTERactive

REFLECTIONS

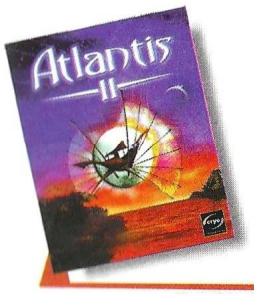
GT Interactive Software (Europe) Limited

Desarrollado y creado por Reflections, un estudio de desarrollo de GT Interactive. Reflections y el logo de Reflections son marcas registradas del estudio de desarrollo Reflections. Editado y distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT es una marca registrada y el logo de GT es una marca registrada de GT Interactive Software Corp. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Distribuido en España por Virgin Interactive Entertainment España S.A. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.

¿A que sabe el olor del paraíso?

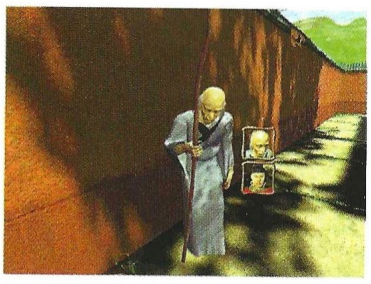
Atlantis II

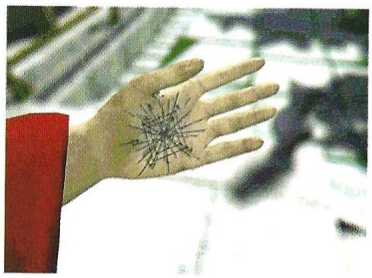
Las respuestas al titular de este artículo, hoy por hoy, no existen. Así como el intento de describir con acierto un juego tan sumamente bello como la segunda parte de Atlantis, sería casi imposible. Su mejor mentor es él mismo, y su paladín se encuentra en la mente del propio jugador. Y es que no hace falta haber jugado y visto muchas aventuras para sentir que Atlantis II es embriagadora.



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 100 MMX, 32 Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98, SVGA 2 Mb, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 8x
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

El período de la historia en que se centra la trama desarrollada en Atlantis II, se ubica en el año 1054, en la alta Edad Media. Es evidente que se trata de una época anterior a la conquista de América por los españoles, para tener una referencia más conocida. Entre julio y agosto de ese mismo año, los astrónomos chinos hicieron referencia a un hecho singular: la explosión de una supernova que conocemos como Crab. Con un brillo comparable al de la luna incluso de día, esta magnífica visión de la violenta muerte de una estrella diez veces más masiva que el sol, en realidad se producía siete mil años atrás, puesto que la distancia a la que nos encontramos de ella, son otros tantos años-luz. Es decir, la brillante luz de su explosión tardó 7.000 años en llegar a la Tierra. Durante un mes, a principios del milenio pasado, desde sus entrañas fluyó luz de una potencia equivalente a la que podrían vomitar cuatrocientos millones de soles.





Eterna lucha

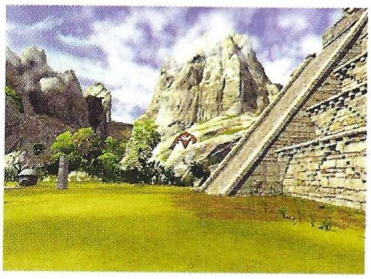
Este es el hecho que da pie a los creadores de la segunda parte de Atlantis para dar vida a este magnífico juego. Las fuerzas enemigas que se enfrentaron en la primera parte de este juego, se han despertado con el devengo de la explosión de la estrella. La luz y la oscuridad, así, se enfrentan por enésima vez entre los microprocesadores del PC. Su lucha será feroz, pero tu misión consistirá en hacer que aquella prevalezca sobre ésta.

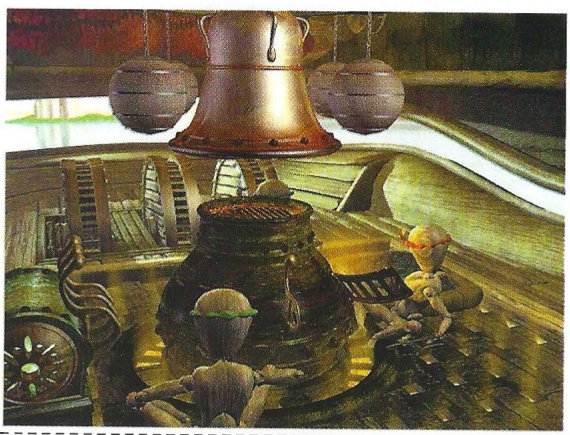
Para ello iniciarás un viaje que te llevará a recorrer lugares que distan tanto entre sí como el Yucatán de China, o el Tíbet de Irlanda, o Australia, entre otros. Tomarás la personalidad de Ten. Eres el descendiente de Seth, el héroe de la primera parte de Atlantis, solo que ahora la ciudad de tu antepasado ya se encuentra bajo las aguas y ha transcurrido desde entonces mucho tiempo. ¿Tu centro de operaciones? Una de las naves voladoras de Atlantis, que se encuentra varada entre los hielos eternos del Ártico. ¿Tu misión? Encontrar la mitad de una fuerza que llevas dentro: eres el Portador de la Luz.

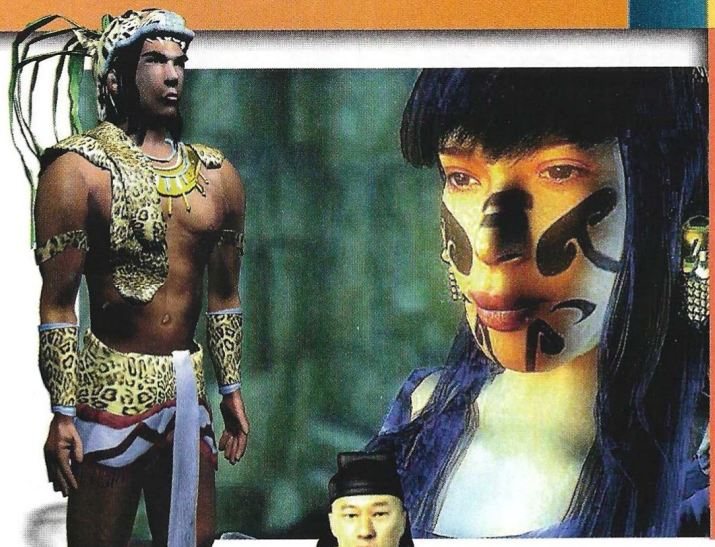
Mejoras

Siempre que se habla de la segunda parte de un juego, se hace referencia a su predecesor. En este orden de cosas, Atlantis II ha superado a la primera parte en todo. El interfaz es más rápido, el inventario se nutre de forma automática con los elementos que vas recogiendo, y las mejoras gráficas son muy notables, ofreciendo una especial fuerza la representación de las caras de los personajes, sus gestos y la sincronización de la voz con el movimiento de los labios, que no está tan sincronizado al doblarse al castellano, como es lógico, pero funciona igual que el doblaje en ámbitos cinematográficos.

Sus cinco entornos principales ofrecen calidades visuales cercanas a la fotografía, y se ha evita-



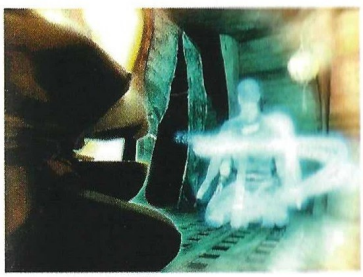




do un hecho muy criticado en anteriores ocasiones: que los mundos de Cryo estaban casi muertos. Esta vez se han introducido elementos vivos cuyos movimientos se desarrollan ajenos al ojo del observador activo. Si bien no son demasiados, al menos existen algunos: aves que vuelan circundando el entorno cercano al jugador, humanos jugando al juego de la pelota en el Yucatán, llamas de antorchas en movimiento, humo de incienso sinuoso en su ascenso y hasta algún pequeño dragón pululando por ahí...

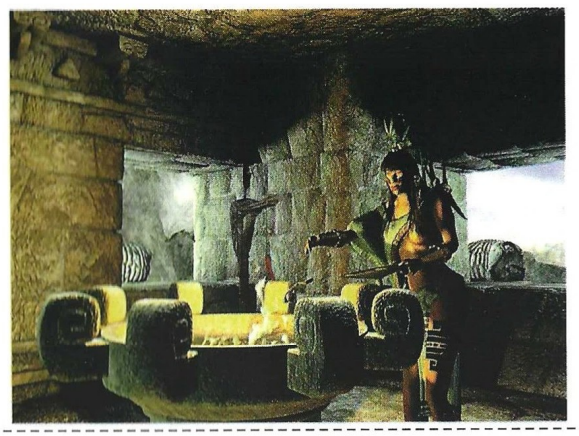
Guión y carácteres

La no linealidad de la trama hace de su dinamismo un arte que, sin ser nuevo, aporta gran riqueza dramática al juego, subrayada por el permitido acceso a cualquier nivel desde todos y cada uno de los lugares que se visitan durante el desarrollo de la trama. Si a ello unimos el más completo modelado de los personajes, tendremos ante nosotros un producto que destila realismo por sus cuatro costados. Las escenas se ajustan como un guante al momento que se vive, y las acciones, expresiones y humores de quienes hablan con nosotros parecen salir de dentro de sus espíritus, animados por la más que apropiada banda sonora. Más de sesenta personajes perfecta-

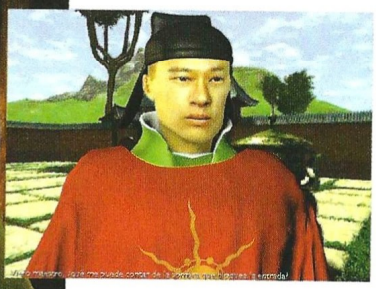


El truco es...

Encontrarás, en la entrada de una de las colmenas, uno de los trozos del cráneo que tienes que recomponer en el interior del dolmen, todo ello situado en la isla en donde se encuentran los monjes, lejos del austero monasterio. Una buena muestra de los enrevesados puzzles de esta nueva aventura de Cryo...

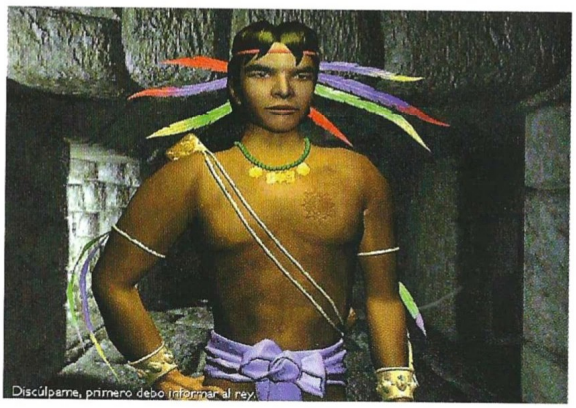


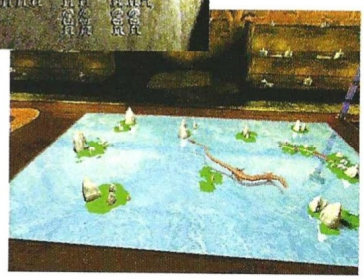
Sus cinco entornos principales ofrecen calidades visuales cercanas a la fotografía



Un total de 18 puzzles te mantendrán en jaque, porque su resolución hará que tiemblen los cimientos de tu lógica

mente inmersos en el juego nos llevarán a través de los graves acontecimientos que se narran. Un total de 18 puzzles te mantendrán en jaque porque su resolución hará que tiemblen los cimientos de tu lógica. Además, y sin entrar en la línea ocio-educativa de otras producciones de Cryo como pueden ser Versalles, China, Aztecas o la Tumba del Faraón, también ampliarás tus conocimientos sobre los pueblos que se muestran en el juego, ya que incluso se utilizan elementos de decoración claramente reconocibles como por ejemplo el tapiz que emula ilustraciones del códice "Las Muy Ricas Horas del Duque de Berry" en el interior del austero monasterio.





El fin

Esta será la historia de una salvación, la materialización de un deseo por el cual vinieron luchando generaciones de hombres: salvar al mundo de las fuerzas oscuras que intentan invadirlo. Se trata del eterno lance entre el Bien y el Mal, librado a través de la búsqueda de su destino por parte de el protagonista, que serás tu.

Magos, alquimistas, sabios, funcionarios, guerreros, sacerdotisas, princesas y hasta reyes marcarán tu destino a fuego vivo. Sus indicaciones te serán de mucha ayuda, y no deberás desoír sus consejos si quieres llevar a buen término la redención casi divina que Cryo te propone en el conjuro poético que es Atlantis II.

No es necesario subrayar que aquí sólo podrás disfrutar de las imágenes, pero sirva nuestro testimonio como acto de fe por el exquisito trato que ha recibido el apartado musical del juego, que incluye desde melodías en arpa hasta cantos de rasgos tribales, pasando por ilusiones orientales y una animada música que podríamos llamar "actual" a falta de un más apropiado calificativo –entre otras–, todo ello de excelentes calidades y con unos efectos en el jugador que casi nos atreveríamos a decir sicotrópicos, en el buen sentido de la palabra. Y es que Atlantis II te abducirá hasta un mundo onírico en el que te verás inmerso; hasta un sueño del que nunca querrás despertar...

Calificación

Atlantis II

Pros: Entornos 3D mejorados, gráficos excelentes, guión con peso en el desarrollo de la trama, representaciones faciales más evolucionadas y... ¡la música!.

Contras: La realidad que se pretende crear adolece de una falta de "chispa vital" que la haga mucho más creíble.

UNREAL™ TOURNAMENT™

PC CD ROM

VERSION COMPLETA • INCORPORA MOTOR UNREAL • NO ES NECESARIO CONTAR CON UNREAL

CON "AMIGOS" COMO éste...

¿QUIÉN NECESITA CONECTARSE?

El juego más grande regresa. Unreal Tournament es un juego por sí solo, que no necesita del original Unreal. Presenta 'bots' (compañeros de equipo virtuales) de inteligencia artificial superior con los que podrás jugar increíbles partidas multijugador como Capture The Flag, Assault y Domination sin necesidad de conectarte on-line. Personaliza tus propios equipos 'bot' y hazles jugar contra el ordenador. Si prefieres el juego on-line, no hay problema, puedes hacer uso de un equipo de 'bots' controlados por el ordenador para que luchen a tu lado. Utiliza el nuevo y potente armamento para aniquilar a tus enemigos a lo largo de más de 30 difíciles escenarios.

Solamente un equipo podrá conseguir el título de "GRAN MAESTRO UNREAL"- ¿será el tuyo?

EPIC MEGAGAMES

Digital Extremes

Unreal™ Tournament ©1999 Epic Megagames Inc. All rights reserved. Created by Epic Megagames, Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Unreal and the Unreal Logos are trademarks of Epic Megagames, Inc. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. MMX™ and the MMX Logo™ are trademarks of Intel Corporation. All rights reserved. Used with permission. The 3Dfx Interactive Logo is a trademark of 3Dfx Interactive Inc. Mplayer and the Mplayer Logos are trademarks of Mplayer Interactive, Inc. Heat and the Heat Logo are tardemarks of Heat Interactive. WON is a trademark of World Opponent Network, Inc. All other trademarks are property of their respective companies.

Virgin INTERACTIVE

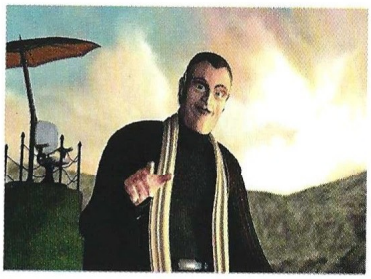
GT® GT Interactive Software

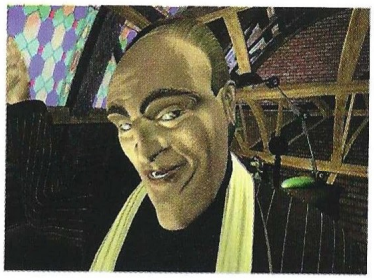
Modernización de un mito

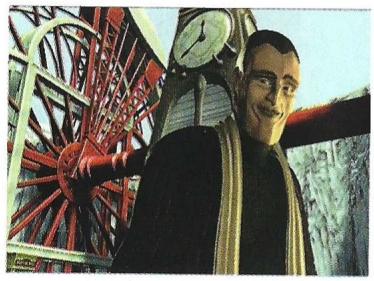
Fausto

El año pasado por estas fechas, tras una visita a Cryo y todos sus estudios, ya te hablamos de Fausto, una ambiciosa aventura que pretendía evitar la sempiterna linealidad del género. Y más o menos lo han conseguido, aunque tratándose de una aventura, nadie esperaba que lo hiciesen realmente.

Fausto comienza con un diálogo entre San Pedro y el Arcángel Gabriel, voces celestiales sobre las nubes más perfectas y fascinantes que se han vista jamás en un juego de ordenador, una







simple muestra de la impresionante calidad visual que han alcanzado los creadores de Ring.

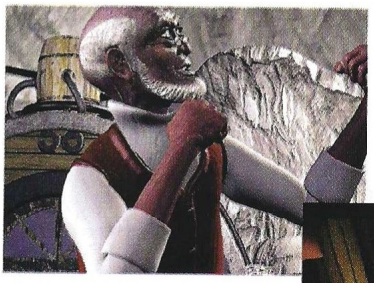
Marcellus Faust es el vigilante de un extraño parque de atracciones que existe entre el cielo y el infierno, un lugar donde están atrapadas las almas de siete pecadores. Dreamland es un fragmento desgajado del limbo donde la redención es posible para estas almas gracias a la buena voluntad de Marcellus, quien tiene poco tiempo para ello: el propio Satanás, que en el juego aparece bajo otro de sus nombres, Mefistófeles, quiere para sí esas almas.

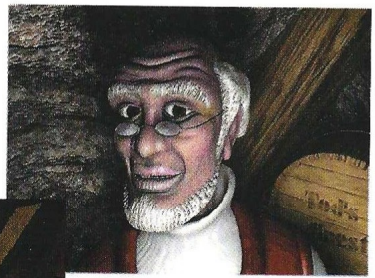
En este mágico, terrible y onírico parque de atracciones, todos los sueños –incluyendo las pesadillas– tienen cabida. Marcellus se jugará el alma para salvar a los desgraciados condenados, y tendrá que ser testigo de siete terribles vidas cuyo discurso es de lo más variopinto y, eso sí, para adultos –sexo, historias macabras, escenas potencialmente desagradables para jugadores sensibles...–.

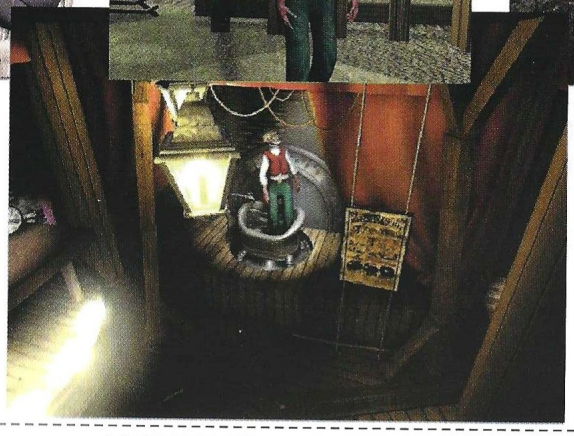
Tópicos típicos

La evolución del juego, dividido en siete actos, recorre las vidas y momentos álgidos y pecaminosos de las almas que Marcellus pretende salvar. Contemplando fugaces destellos de tentación y pecado, el protagonista de Fausto tendrá que intuir y deducir en base a los elementos que le rodean, qué necesita para lograr la paz eterna de los condenados, que al fin y al cabo lo están por sucumbir a los engaños del demonio –algo de lo que Mefistófeles no para de jactarse durante todo el juego–.

Esta aventura no descubre ninguna mecánica nueva: busca objetos, úsalos en el lugar y/o con el objeto adecuados, engulle información vital para deducir el siguiente paso... En fin, lo de siempre, y con un nivel de dificultad no demasiado elevado, ya que

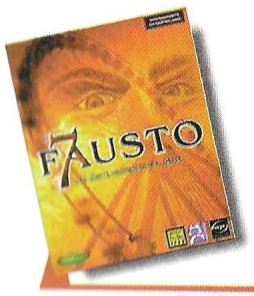




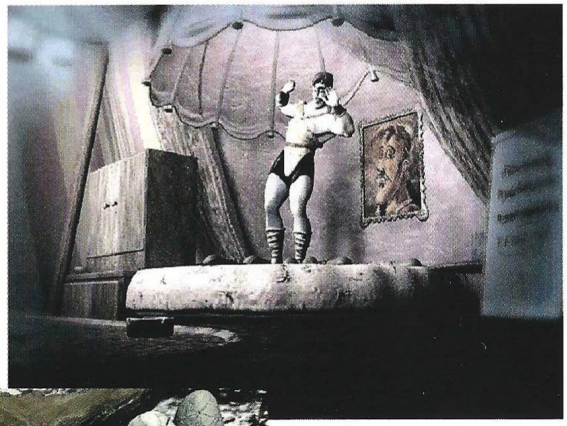


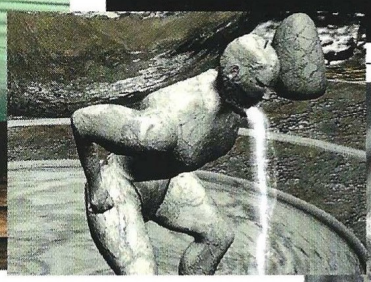
Fausto quiere contar una historia y dejar que el jugador participe de ella, no darle un dolor de cabeza mientras trata de desentrañar enigmas imposibles de resolver.

La interacción con el entorno también es bastante típica: Fausto utiliza el sistema de puntos calien-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200MMX, 32Mb de RAM, 290Mb de disco duro, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Arxel Tribe/Cryo
Distribuidor: Friendware

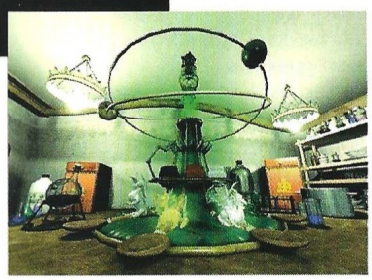


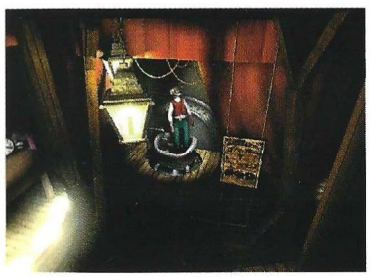


Marcellus Faust es el vigilante de un extraño parque de atracciones que existe entre el cielo y el infierno

pequeñas perlas que enriquecen la aventura, elementos en cierto modo discordantes con el patrón habitual de este tipo de juegos. Por ejemplo, hay un tren fantasma cuyo desplazamiento se puede controlar en las bifurcaciones de la vía. También hay pequeñas secuencias arcade e incluso una partida de póquer (aunque esto no es la primera vez que se ve en una aventura).

tes. Si se puede hacer algo con algún elemento de la pantalla, el cursor cobra brillo y cambia de forma para indicarlo. Y continuando con cosas ya vistas, hay que decir que el entorno 3D del juego sigue siendo el mismo que en Ring, China, Versalles y Egipto, aunque como hemos destacado antes, la calidad de los gráficos es muy superior.





Y a quién le importa...

Por otro lado, en medio de tantos elementos típicos del género y de los productores de este juego, hay

El truco es...

En la cocina, usa el colador para librarte de las cenizas de la estufa. Cógelas con la pala y échalas en el colador. Agítalo, repitiendo la operación tres veces para conseguir los objetos que ocultan las cenizas.

Sin embargo, y a pesar de que en este juego haya demasiadas constantes que se vienen manteniendo fijas desde hace mucho tiempo, lo bueno de las aventuras es que si están bien diseñadas, si tienen unos puzzles y enigmas interesantes, si cuentan una historia atractiva y además presentan un aspecto visual imponente y una banda sonora de calidad, lo bueno en estos casos es que uno se olvida rápidamente de todo lo demás y se deja arrastrar sin miramientos por la narrativa del juego.

Tal es el caso de Fausto, que sin darte cuenta te arrastra a ese extraño parque de atracciones metiéndote en la misma esencia de Marcellus Faust, contemplando con él siete vidas y enmendando sus errores, desafiando a Mefistófeles constantemente, rechazando la tentación una y otra vez, para finalmente mandarle al infierno del que ha salido. Y eso al fin y al cabo es lo que importa, que durante unas decenas de horas te vayas a otro lugar donde no has estado nunca y hagas cosas que no has hecho nunca.

Calificación

Fausto

Pros: El diseño del juego incorpora algunos elementos muy atractivos. El aspecto visual es notablemente superior al de muchas aventuras, haciendo palidecer incluso al de juegos como Myst, Riven y Amerzone.

Contras: Una vez entendida la filosofía de los puzzles del juego, quizá sea demasiado fácil avanzar. El precio del espectáculo visual son 4 CD-ROM que hay que insertar secuencialmente.

Rey de reyes

Faraón

Esperado, exaltado hasta la saciedad antes de su lanzamiento, Faraón no defrauda: las expectativas se han visto ampliamente colmadas. Ahora puedes revivir la gloria y la obra de los faraones del Antiguo Egipto.

Siguiendo la tradición que instauró Caesar hace ya bastantes años, Impressions ha querido escoger ahora otra atractiva época llena de misterios y fantásticas obras que aún poseen un fascinante halo de magia en nuestros días. Pero para aquellos que no conozcan Caesar ni sus secuelas, empezaremos por el principio.

Faraón pone al jugador en el papel de un noble egipcio. Su misión es, partiendo de un terreno vacío, construir una ciudad completamente operativa, atrayendo colonos para que la habiten, defendiéndola de posibles ataques, y haciéndola progresar en el tiempo hasta llegar a convertirla en la más fructífera de la historia. Se trata evidentemente de un juego de estrategia en tiempo real.

Este título tiene dos facetas bien diferentes: la campaña y el modo de juego libre. La primera va marcando una serie de objetivos en misiones de dificultad creciente, y con el tiempo el jugador tendrá que cambiar su estatus de noble por el de faraón. El juego libre permite una mayor libertad de acción, y si a él se añade el editor de escenarios, la adicción está totalmente asegurada.

Las crecidas del Nilo

Todo comienza habilitando un pedazo de terreno para que albergue emigrantes. Una vez habitadas, las casas están listas para proporcionar mano de obra. Lo primero que hay que hacer es asegurarse de que sigan en su sitio por muchos años, así que los primeros puestos de trabajo han de ser el de un arquitecto y el equivalente egipcio a un bombero de nuestros días. A continuación hay que preocuparse por el sustento del pueblo, siendo el agua la necesidad más básica. Entonces llega la preocupación por el alimento, y es aquí donde entra en juego lo más importante para Egipto en toda su historia: el Nilo.

Las crecidas del río marcan la época de cosechas: algunos mapas disponen de terrenos fértiles de por sí para cierto tipo de cultivos, pero son los barbechos que deja el Nilo cuando se retira de la orilla la auténtica fuente de riqueza alimenticia. Es posible crear granjas en terreno antes anegado, y construir caminos para que los agricultores hagan su trabajo. Sin embargo, hay que tener cuidado con los cambios de estación, ya que el río crece todos los años.

Una población exigente

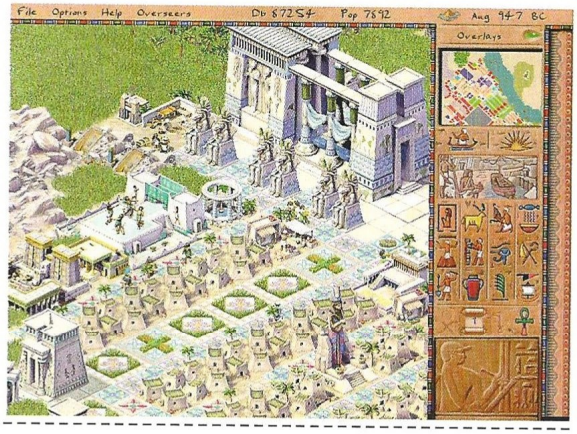
Como no podía ser menos, en Faraón también son muy importantes los dioses: Osiris, Ra, Ptah, Seth y Bast. Uno de ellos jugará siempre un papel dominante en cada mapa, aunque los demás siempre tienen algo que decir pues otorgan su favor o ira en aspectos tan importantes como las cosechas, el comercio y la salud –entre otras cosas–. Los templos, sacerdotes, festivales en honor de los dioses y otros complejos religiosos, deben ser cuidados en todo momento.

La población crece poco a poco y exige cada vez más cosas para mejorar su estatus social: cerámica, joyas, cerveza, telas, entretenimiento, educación, sanidad, jardines y estatuas que embellezcan el entorno... La lista es interminable, y de todo ello hay que ocuparse para lograr el éxito. Es importante mantener el equilibrio perfecto entre todas las áreas de producción, pues no siempre hay trabajadores para cubrir todos los puestos. Por el contrario, también hay que cuidarse muy mucho de tener un alto nivel de paro.

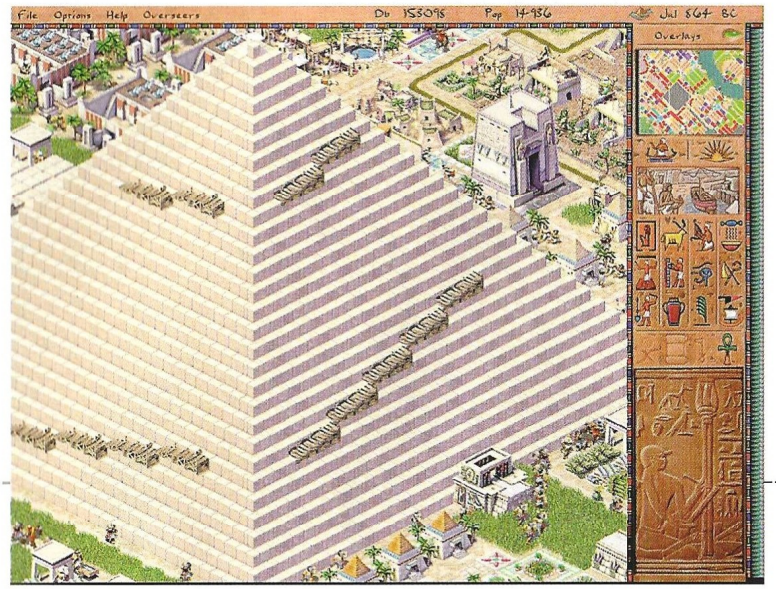
Todo esto es de por sí apasionante: la construcción de una gran urbe y su adecuado funcionamiento. Pero también hay que proteger a los ciudadanos de posibles invasiones, y existen estructuras militares a tal efecto, desde simples cuarteles a talleres donde se fabrican los carros de combate, murallas, puertas de rastrillo y muchos otros elementos que, junto a las distintas formaciones de unidades, ofrecerán al estratega todas las posibilidades que espera para una campaña militar, sin olvidar nunca que el pilar sobre el que se sustenta el juego es la construcción y gestión de la civilización egipcia en todos sus aspectos, incluyendo el económico.

Las pirámides

Así es, la economía es fundamental para todo en Faraón. Las arcas

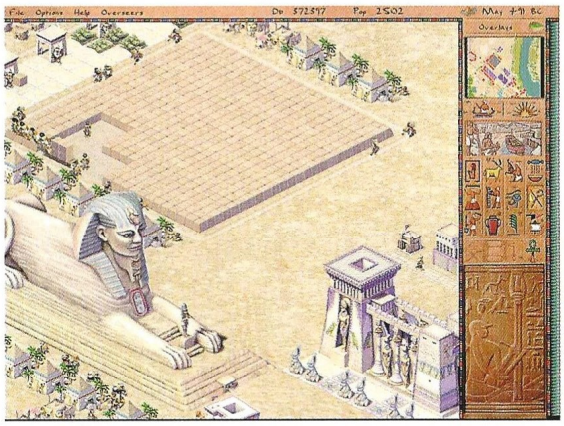


Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Impressions/Sierra
Distribuidor: Havas



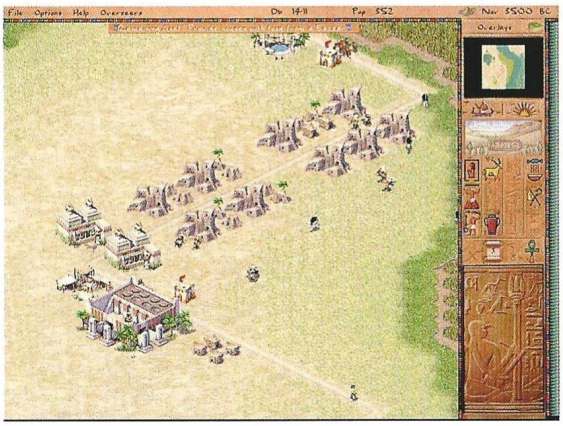
deben estar siempre repletas, y no sólo a través de los impuestos –que si resultan excesivos son motivo más que suficiente para ahuyentar a la población–. Es necesario establecer relaciones comerciales con otras ciudades, y no sólo para obtener ingresos, sino también para comprar materias primas y productos que no están disponibles en el mapa o que no se pueden producir por no tener acceso a la tecnología apropiada.

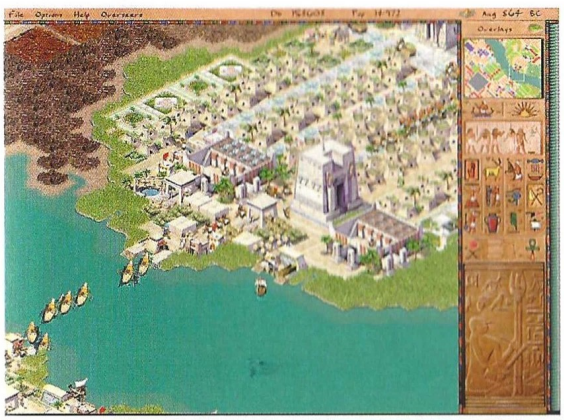
Y por si no fuese suficiente con todo lo anterior, Faraón ofrece más: los monumentos egipcios. Pirámides de varios tamaños, esfinges, mastabas, obeliscos y varios más. Estas obras faraónicas exigen una impresionante cantidad de recursos: materias primas, trabajadores, oro... Uno podría sentarse simplemente a contemplar cómo los arquitectos dan órdenes a los trabajadores, cómo éstos arrastran los gigantescos bloques de piedra y los colocan en su sitio, cómo los carpinteros construyen rampas de madera en los laterales de las pirámides para que las piedras puedan seguir subiendo... Y el resultado final es altamente satisfactorio y espectacular, pues gráficamente, Faraón es la producción más cuidada de Impressions, con varias resoluciones y un detallismo que deja sencillamente boquiabierto.

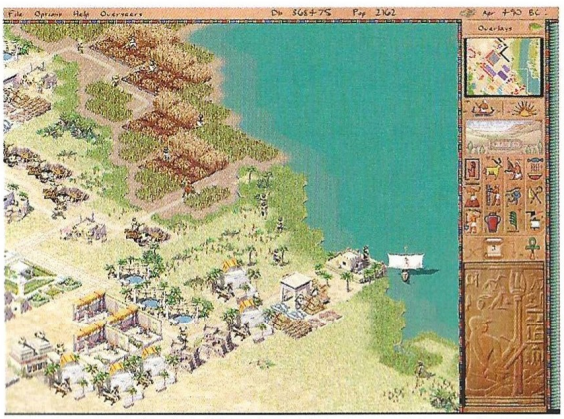


Dos "peros"

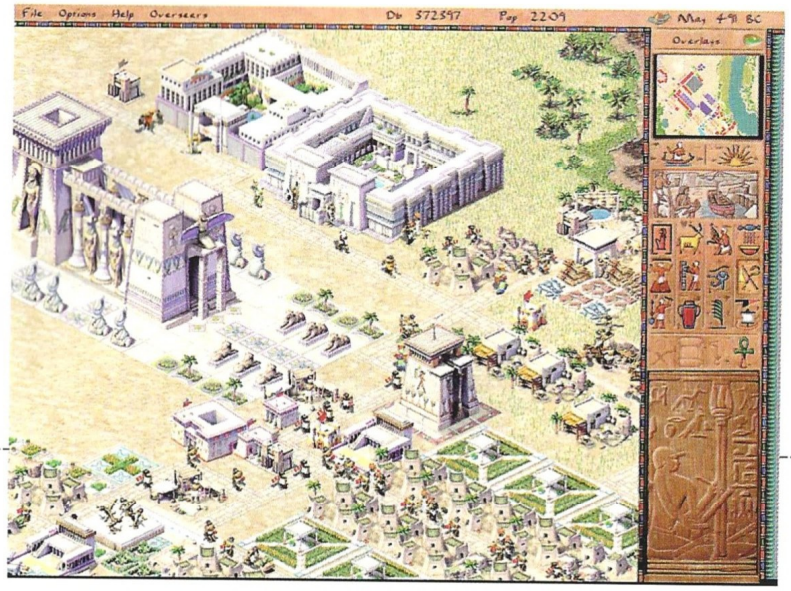
Sólo hay un par de inconvenientes en este juego: el tiempo que se tarda en construir los monumentos y en general, una ciudad de un tamaño respetable –y aunque se acelere la velocidad del juego al 100%, un escenario libre puede llevar literalmente decenas de horas–, y una pequeña chapuza que Impressions ha hecho con la inteligencia artificial.



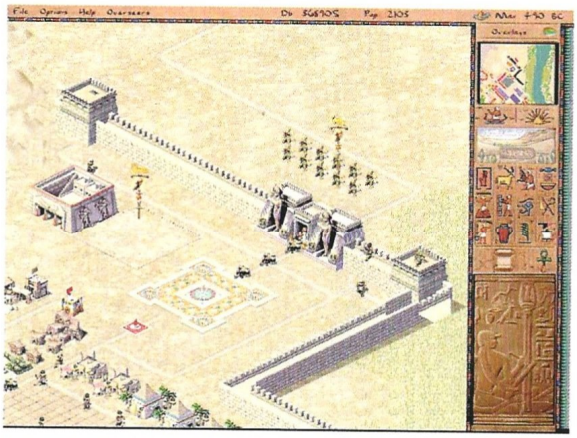


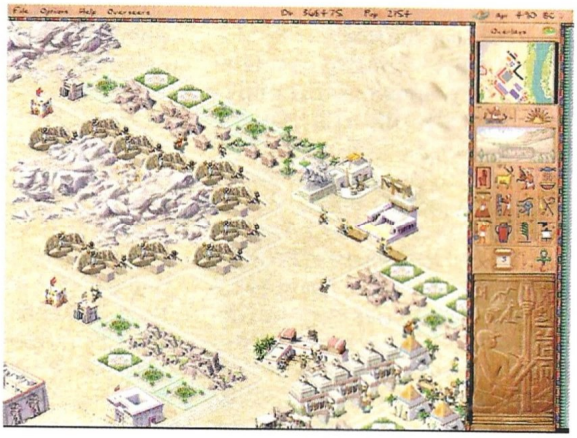


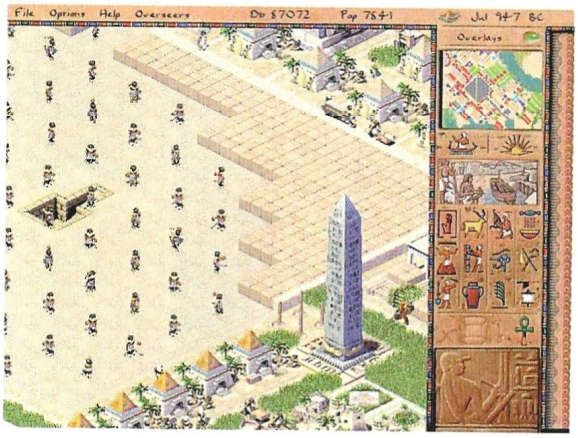
Como no podía ser menos, en Faráon son muy importantes los dioses: Osiris, Ra, Ptah, Seth y Bast



Gráficamente Faraón es la producción más cuidada de Impressions, con varias resoluciones y un detallismo que deja boquiabierto





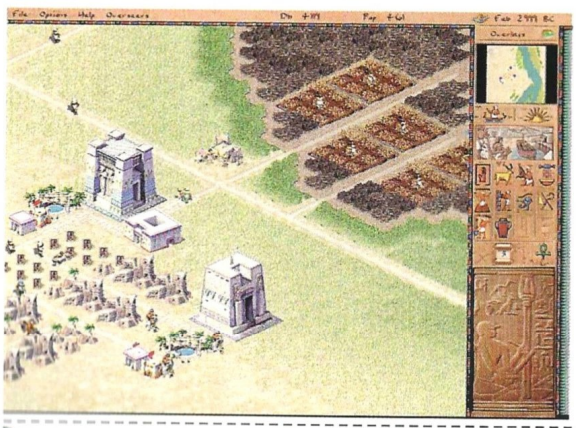


En Caesar III –última entrega de la serie– se producía un irritante problema: al no poder controlar directamente a los ciudadanos y deambular éstos a sus anchas por las calles, surgían situaciones preocupantes como incendios, plagas, falta de suministros de todo tipo... En Faraón, visto que el problema no parecía tener fácil solución, se ha tirado por la calle de en medio: una estructura que se coloca sobre una casilla de camino y que impide el paso a todo ciudadano que no tenga un destino claro en mente. La idea no es mala, pero genera otra serie de problemas como la imposibilidad de acceso a puestos de trabajo por parte de algunos ciudadanos que pueden quedar irremisiblemente bloqueados por este "ingenioso" elemento de juego.

El truco es...

Comprueba con tu asesor comercial el estado de tus almacenes y desactiva las industrias que produzcan aquellos materiales de los que estás bien provisto. Con ello cubrirás puestos de trabajo necesarios en otra parte y evitarás tener que construir decenas de almacenes.

A pesar de estos dos puntos flojos, Faraón sigue siendo un juego altamente adictivo que promete durar años (nosotros sólo hemos conseguido desenganchar nos de Caesar III después de un año cuando hemos tenido en nuestras manos Faraón), o al menos hasta que Impressions decida sacar otro juego en esta misma línea. Este título es de los más amortizables que se puede encontrar en las tiendas: miles de horas de diversión al mismo precio que cualquier otro juego que te durará mucho menos.



Calificación

Faraón

Pros: Manteniendo la estructura de Caesar III, Faraón aporta muchas novedades. Es tremendamente adictivo.

Contras: Se tarda mucho en construir los grandes monumentos. La solución al problema de inteligencia artificial que tenía Caesar III es, además de chapucera, ineficaz.

QUAKE III ARENA

1999

www.idsoftware.com

ACTIVISION

www.activision.com

QUAKE III Arena™ ©1999 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido por Activision bajo licencia. Los logos de QUAKE® e id® son marcas registradas de Id Software, Inc. Los nombres de QUAKE III Arena™ e Id Software™ son marcas de Id Software, Inc. Activision® es una marca registrada de Activision, Inc. El resto de las marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

PROEIN

www.proein.com

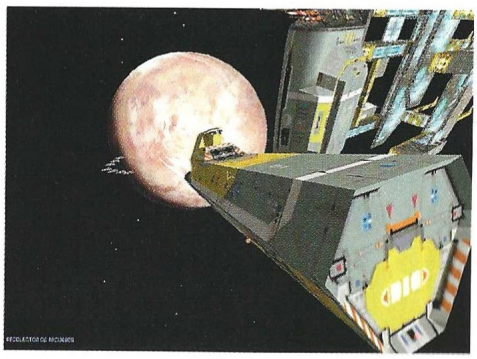
Mi caaasa....

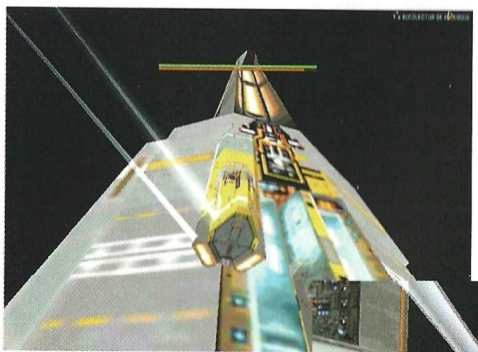
Homeworld

Sierra ha decidido adoptar el papel de pionero con la particular concepción de Homeworld: un juego de estrategia completamente en 3D.

En realidad, Homeworld es sólo el primer aviso de lo que está por llegar en los próximos meses. Otras compañías importantes, como Activision y Blizzard, han adaptado el mismo concepto para los próximos capítulos de sus sagas más famosas con la publicitada intención de revolucionar el género, algo que intentos anteriores como el de Bungie –con Myth I y II– no acabaron de lograr.

En cualquier caso, Sierra se ha colocado temporalmente a la cabeza gracias a un juego ambicioso e inteligentemente ejecutado, que es capaz de sortear la mayoría de las trampas que presenta una empresa de este tipo.



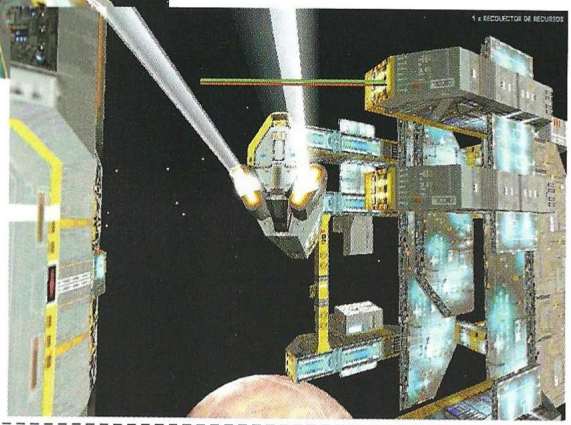


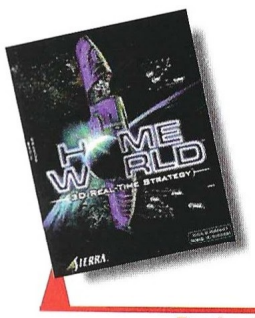
Hace mucho tiempo...

Los habitantes del planeta Kharak se han enzarzado durante generaciones en diversas batallas motivadas por diferencias religiosas e ideológicas. Por casualidad, una nave sonda descubre los restos de una antigua nave espacial enterrada en uno de los desiertos del árido planeta. En ella, la inscripción de una piedra señala el lugar de origen de sus tripulantes, un desconocido planeta llamado Hiigara... mundohogar. Con el convencimiento de que esa nave corresponde a los colonizadores originales del planeta, los clanes Kharak deciden dejar a un lado sus diferencias y emprender un ambicioso proyecto: la construcción de una gigantesca nave nodriza que se adentrará en el espacio desconocido en busca del pasado de este pueblo y de su futuro, en busca de Homeworld... Como es habitual, las cosas se complican casi antes de empezar. Tras la primera prueba del viaje por el hiperespacio, los tripulantes de la nave nodriza descubren que Kharak ha sido destruido por un enemigo desconocido. Ahora, la única posibilidad de supervivencia está en encontrar Homeworld y esperar que puedan asentarse allí.

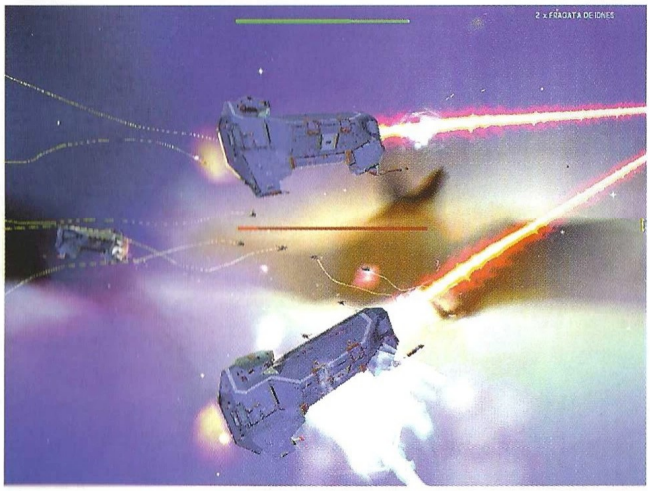
Al comienzo del juego nos encontramos al mando de la nave nodriza que ha de conducir a los supervivientes a Homeworld. Dado que no sabían que es lo que podían encontrar al final de su viaje, decidieron equiparla con todas las funciones posibles. Así, esta nave funciona como transporte, crucero de guerra, centro de construcción de estructuras y unidades, de investigación...etc. Una excelente manera de simplificar las cosas. Y es que, aunque no lo parezca al primer vistazo, sencillez es la palabra que mejor define a Homeworld. Tanto en su concepción como en su ejecución, en su trama cerrada y, sobre todo, en el diseño del interfaz.

Un juego de éstas características se prestaba a convertirse en un auténtico galimatías en su control. Afortunadamente, el equipo de Relic ha trabajado en un interfaz que es, sobre todo, simple y eficaz, presentando una de los mejores sistemas de control que se han visto en un mucho tiempo. Cuando trabajas con cualquiera de las unidades, un clic con el botón derecho muestra un menú de contexto con las opciones posibles –todas ellas claras y fácilmente reconocibles–. En cambio, si estás manejándote con la nave nodriza, un menú oculto en la parte inferior de la pantalla te ofrece las opciones necesarias. No son muchas, pero suficientes para cumplir todas las tareas de la administración de recursos. ¿Y el

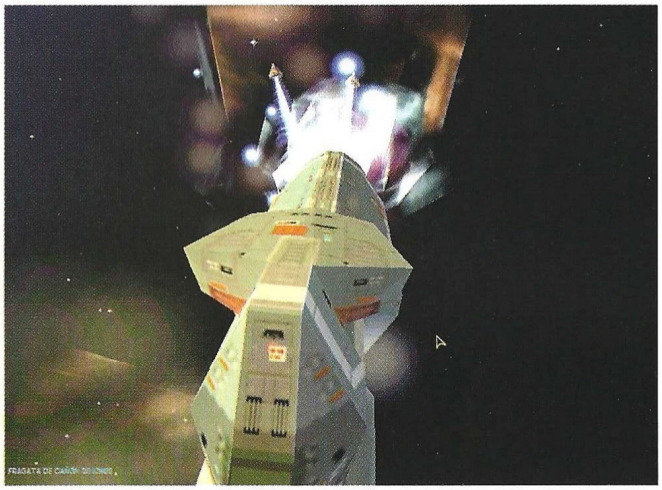




Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 100MB de disco duro libres, 50 MB de memoria virtual, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido 16 bites compatible con Direct X, ratón compatible Windows, tarjeta de video 4 MB PCI (colores de 16 bits, compatible con Direct X), Windows 95/98
Nº de jugadores: De1a 8
Editor: Relic/Sierra
Distribuidor: Havas

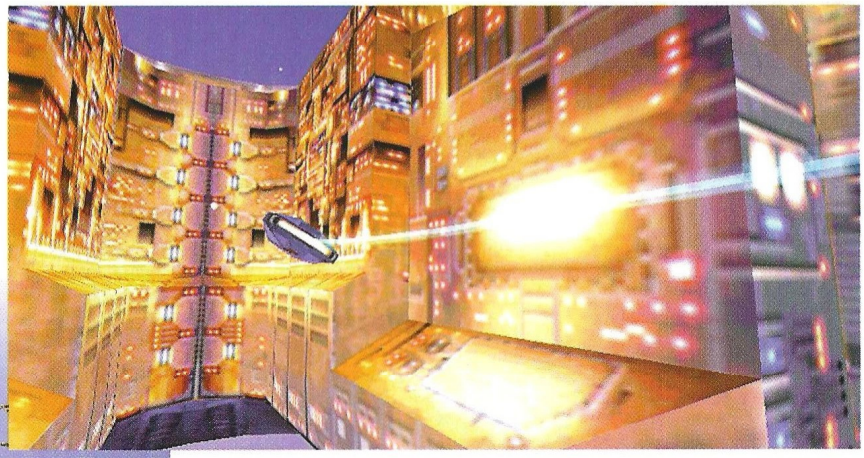


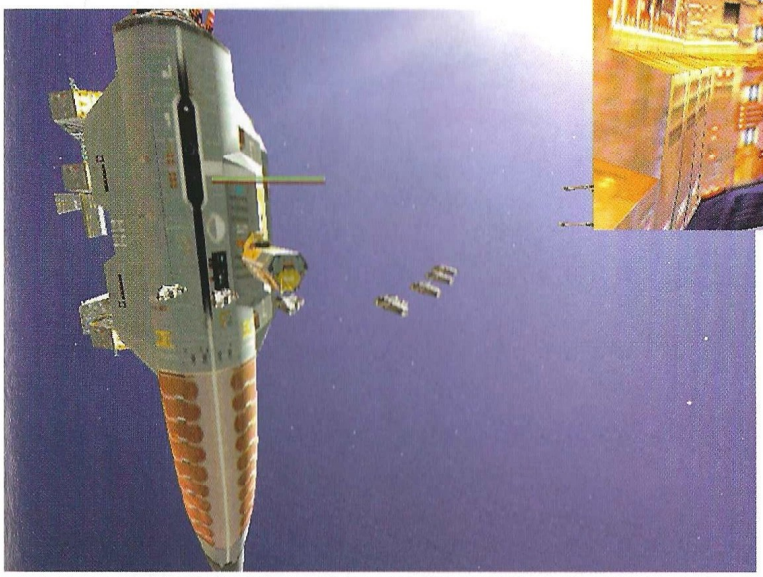
La única posibilidad de supervivencia para los clanes Kharak está en encontrar Homeworld y esperar que puedan asentarse allí

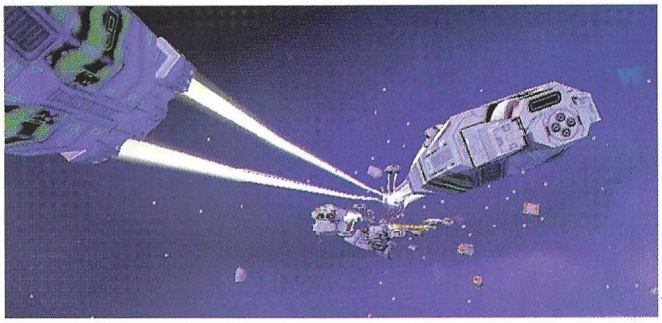


movimiento? Podemos desplazarnos en dos planos diferentes. Si la distancia no es demasiado grande, bastará con señalar el punto a donde nos dirigimos, después de haber seleccionado la opción "desplazar" del menú de contexto de la unidad correspondiente. Si vamos a desplazarnos a un punto que se encuentra fuera de nuestro campo de visión, seleccionaremos el administrador de sensores del menú inferior , que viene a ser un mapa completo del área donde nos encontramos. Allí señalaremos nuestro destino jugando con los tres ejes. Requiere práctica, es cierto, pero es muy fácil de comprender.

Está magníficamente concebido, pero se presta a un problema de difícil solución para cualquiera. ¿Cómo poner orden en medio del fragor del campo de batalla? Sencillamente, no se puede a menos que escojas un punto de vista alejado de la acción, lo cual acaba por dejar tus unidades reducidas a un tamaño todavía menor del que puedan tener en la tradicional vista isométrica. Sin embargo, este problema no es achacable al equipo desarrollador, sino que viene dado por el propio concepto del juego. Lo que sí podría haber sido mejorado es la IA de algunas unidades, que tienden a quedarse estáticas durante la batalla si el ju-

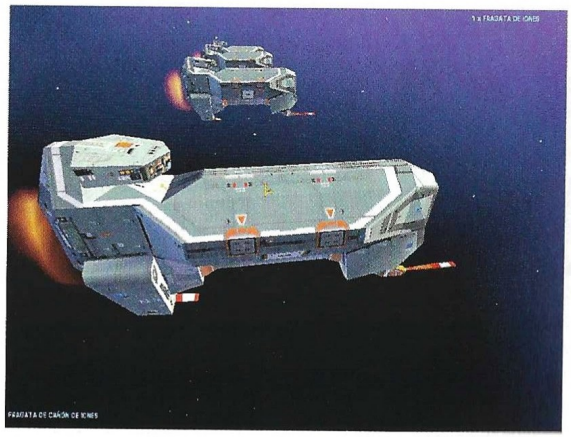


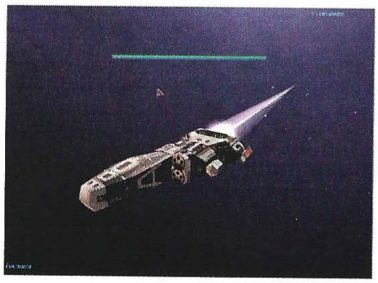


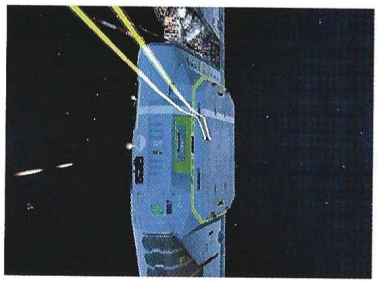


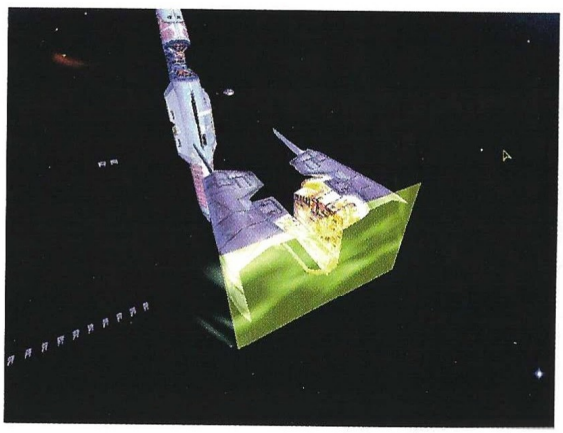
Homeworld

Y, sobre todo, es un espectáculo poder contemplar las batallas entre grandes cruceros imperiales









El truco es...

Practica concienzudamente hasta conseguir dominar el sistema de control. Es preferible acumular recursos hasta que puedas construir las unidades más poderosas, que desperdiciarlos generando naves más débiles que no podrán plantar cara al enemigo.

dades "estratégicas" del juego, aunque los retos y acontecimientos que hacen avanzar a la historia no dejan de sucederse. Y, sobre todo, es un espectáculo poder contemplar las batallas entre grandes cruceros imperiales. En algunos momentos, la acción es algo lenta. Como es lógico, en el espacio exterior las distancias son enormes. Y el mandar a tus naves recolectoras a un cinturón de asteroides para acumular recursos se puede llevar bastante tiempo. Cuando estás enfrascado en varias actividades a la vez, viene bien. Cuando no es así, se convierte en algo bastante tedioso. En cualquier caso, son pegas menores a un juego que cumple con sus objetivos sobradamente. Es difícil que un aficionado a la estrategia en tiempo real no caiga rendido ante Homeworld, no sólo por la calidad general intrínseca del juego, sino también especialmente porque su condición de pionero genera una simpatía hacia este título que no encontrarán sus próximos competidores.

gador no les da la orden correspondiente.

El aspecto gráfico del juego es bueno, aunque no excepcional. La representación del espacio exterior está por debajo de la de otros juegos que se han visto recientemente –como Sinistar Unleashed o Freespace 2–. Presenta muy pocos puntos de referencia –planetas, nebulosas o lo que sea–, por lo que resulta difícil situarse sin recurrir al administrador de sensores. Y la ausencia de la clásica niebla para enmascarar el horizonte deja al descubierto cierto grado de "popping". La trama cerrada limita las posibili-

Calificación

Homeworld

Pros: Un juego de estrategia magníficamente adaptado al entorno 3D. Excelente interfaz. Y momentos francamente espectaculares. Épico.

Contras: A partir de cierto número de unidades, las batallas tienden a ser confusas. La acción está demasiado ceñida al guión. Problemas de "popping".

toby

POR FIN EN TU PC UN PLATAFORMAS 3D COMO EL DE UNA CONSOLA.

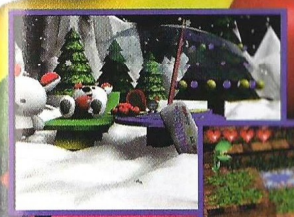
Un juego de plataformas en 3D que hará las delicias de niños y jóvenes y con el que podréis vivir excitantes y divertidas situaciones. Vuestro amigo Toby os hará vibrar en los más diversos escenarios: corriendo, esquiando, navegando o deslizándose.

DIVERSIÓN A RAUDALES

Cuidado con Toby; parece inocente y tranquilo, pero es una máquina de diversión. No puede estar quieto ni un solo momento, y puede que te cueste seguir su ritmo, así que ¡prepárate!

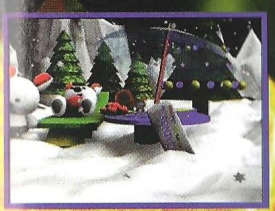
UNA GRAN AVENTURA

Si aceptas los desafíos que Toby te propone, podrás decir que te has llegado a convertir en un auténtico aventurero. Recuerda que para Toby no hay nada imposible, y que no hay obstáculo que le impresione.



PC CD rom *Sólo* **2.995pts.**

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas



COMPATIBLE WINDOWS 98

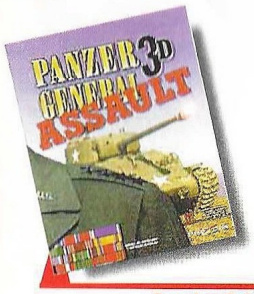
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: 91 304 06 22 Fax:91 304 17 97
http://www.ddmultimedia.com

Digital Dreams MULTIMEDIA

Lavado de imagen

Panzer General 3D

El último producto de esta serie consigue cambiar radicalmente su estética mediante la inclusión de una animación real, y el diseño con toda fidelidad en plano tridimensional de las unidades y los escenarios.



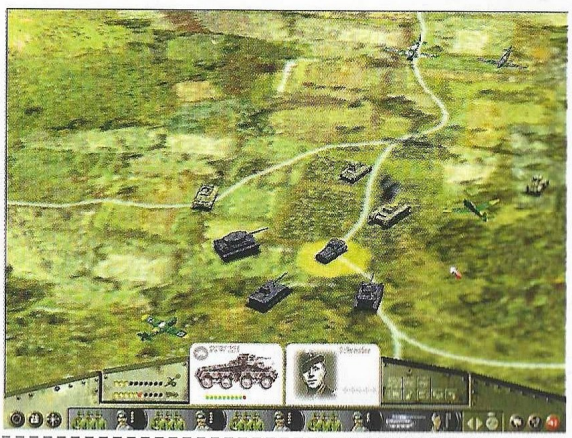
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium II 233 Mhz, 64Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D 8Mb, CD-ROM 8x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

Panzer General 3D consigue sacar partido a un motor de juego probadamente analizado y funcional, innovando la calidad gráfica, sobre la base de una definición mayor de las unidades sobre el terreno. A nivel de juego, poco difiere de sus antecesores y consigue que el juego sea más ágil y emocionante con la inclusión de los nuevos elementos gráficos.

Estructura de juego

Sigue siendo un programa por turnos, en el cual el jugador en activo consigue mover todas, algunas o ninguna de las unidades bajo mando. Una vez que haya terminado, el turno pasa al jugador siguiente que será el jugador activo. Las modalidades de juego se componen de juego para dos jugadores en la misma máquina, juego en red y un jugador contra la máquina. Los escenarios y las campañas son muy variados y tanto la campaña como los escenarios siguen llevando el sello de calidad basado en una fiabilidad histórica sin precedentes. La información que se nos ofrece es buena y la topografía de los terrenos es bastante exacta.

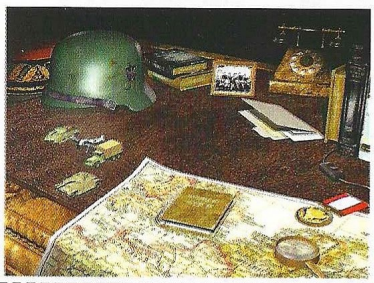
El apartado gráfico es su mejor punto y con la ayuda de las animaciones de las unidades el juego gana en espectáculo, aunque ralentiza el desarrollo en sí, y los efectos de sonido, aunque también se han mejorado, no presentan una notable diferencia con respecto a sus antecesores.



En resumen, Panzer General 3D consigue aumentar el rendimiento visual, pero no logra llegarnos e impactarnos como corresponde a un programa mejorado sustancialmente. Sigue siendo más de lo mismo, perdiendo un poco en algo que ya se va echando de menos en los programas de estrategia: originalidad.

El truco es...

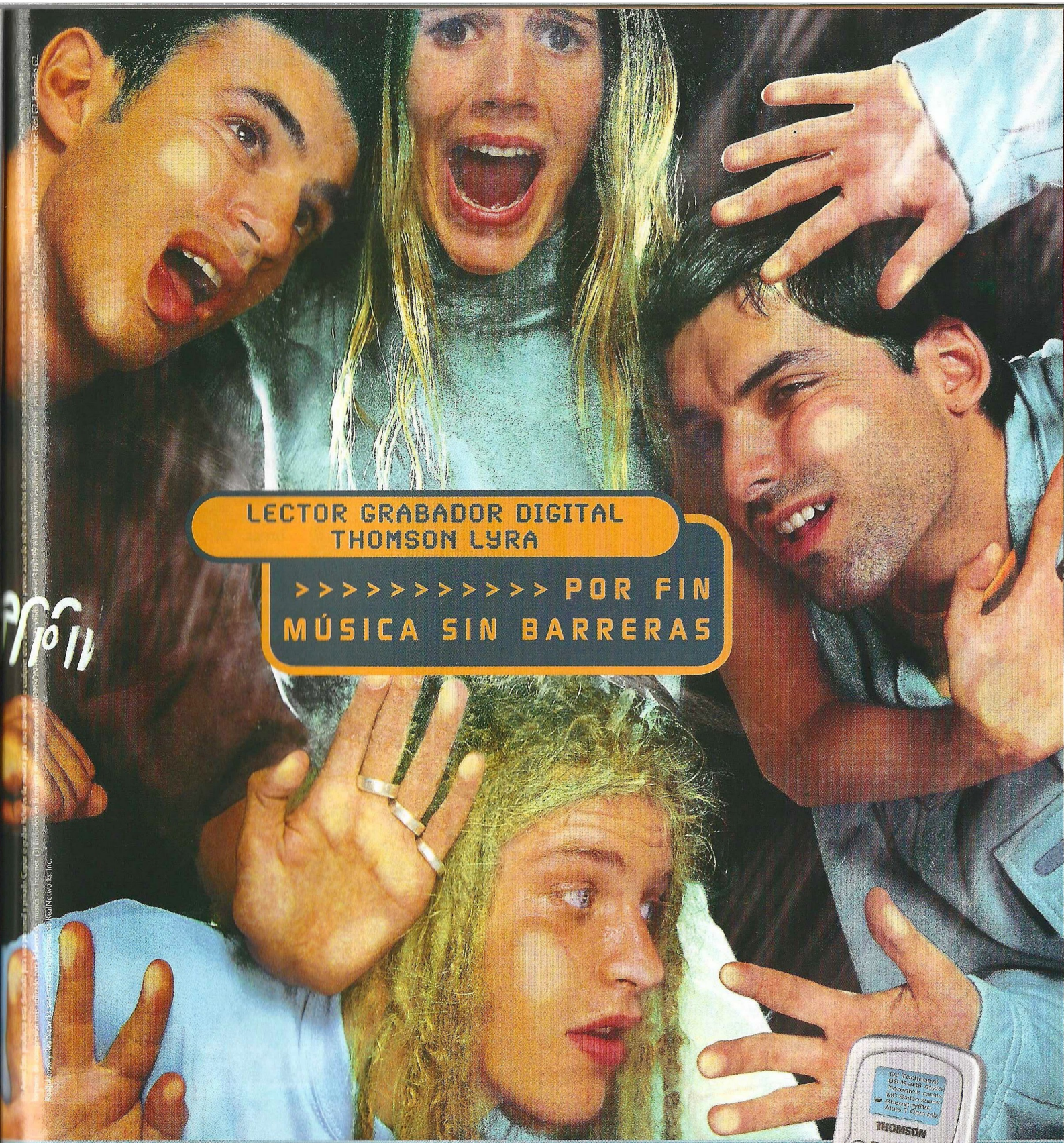
Deberemos de emplear las unidades ligeras con el fin de reconocer el terreno, consiguiendo que la artillería se descubra. Si tenemos una posición defensiva, es mejor esperar a que el ataque lo empiece el enemigo, dispondremos de un tiro defensivo extra.



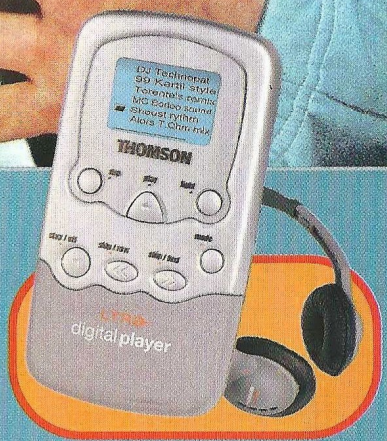
Calificación

Panzer General 3D

Pros: Gráficos muy mejorados, el efecto tridimensional es bastante bueno, y sobre todo, el terreno es bastante acorde a las unidades, formando un excepcional tablero de juego. La inteligencia artificial es bastante buena y como es norma de la casa, la fiabilidad histórica y la precisión de su base de datos es soberbia.
Contras: A niveles de dificultad media alta, es prácticamente imposible ganar. Más de lo mismo. La mejora más obvia es a escala gráfica, y en un ámbito puramente estético, llegando a ser un poco repetitivo.



CD MD @ mp3 > LYRA Por fin puedes grabar toda la música que quieras y escucharla con calidad digital allí donde vayas. El THOMSON Lyra[1], conectado a tu ordenador, te permite crear tus grabaciones personales, fácil y rápidamente desde un CD, un MD e incluso desde Internet. Gracias al sistema MP3[2] y al software incluído RealJukebox®, en sólo 3 minutos podrás transferir 1 hora de música a la tarjeta de memoria CompactFlash® que se entrega con el Lyra. El más puro sonido digital ya es tuyo. Después, podrás llevarlo y escucharlo donde quieras.



No esperes más. Concédete la libertad. Llévate ahora un THOMSON Lyra y de regalo, 6 éxitos Virgin[3]: Keziah Jones, Lene Marlin, Jarabe de Palo, Eliades Ochoa, Sin y Líquido.

www.thomson-lyra.com

THOMSON

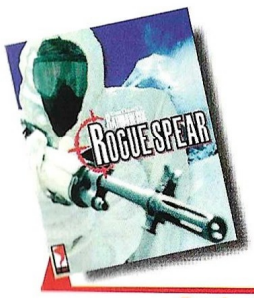
El susurro de la muerte

Rainbow Six Rogue Spear

Nervios de acero, inteligencia despierta y la capacidad de tomar decisiones a vida o muerte, son los elementos que forman la esencia de un miembro de las fuerzas especiales. Con este programa podremos sentirnos por unas horas y sin riesgo, en la piel de esos hombres, tan valiosos como anónimos.

Con esta segunda parte de lo que se ha convertido ya en un clásico, Rogue Spear incrementa la capacidad gráfica y tecnológica de un producto que en sí era muy bueno. La inserción de misiones reales y desclasificadas para su posterior estudio, redunda en un aumento del detalle, consiguiendo así incrementar el interés y conseguir una atmósfera de juego mucho más real.

El programa comienza con la misma estructura que su antecesor. Seremos informados con todo lujo de detalles sobre la misión a realizar; acto seguido, elegiremos los hombres que formarán el equipo de asalto y seleccionaremos las armas y los detalles técnicos. A partir de ahí, dividiremos los hombres entre los diferentes equipos de asalto y elaboraremos el plan de ataque. Una vez realizado esto, pasaremos a la acción directa. Antes de todo esto, resulta fundamental seleccionar el tutorial, que nos ayudará a conseguir aprender los mecanismos del juego de una forma sencilla y eficaz.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233 con tarjeta 3D o Pentium 266MMX, ratón, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, 200Mb de disco duro libres, Windows 95/98, SVGA 4Mb, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Redstorm/Take 2
Distribuidor: Proein

Estructura de juego

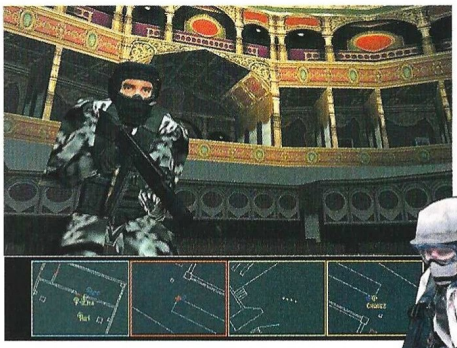
Un superior nos explicará con todo detalle la misión que tenemos que realizar. El gran nivel de pormenorizada información nos ayudará a comprender los objetivos tácticos de la misión, las estrategias a seguir, y a hacernos una idea del equipo y armamento con el que tendremos que contar para llevar la misión a cabo. La información llega a través de la pantalla táctica de planificación, donde ésta se irá analizando, contemplando exhaustivamente los objetivos, dónde están situados y las posibles rutas de evacuación a seguir. La forma de relatar los acontecimientos y el modo operativo de la descripción de las misiones es muy parecido a su antecesor, pero su claridad es aún mayor, y el interfaz de manejo es mucho más sencillo y poderoso. Las misiones son de gran variedad y de excelente factura, pues como es de esperar, no sólo están perfectamente diseñadas, sino también la gran mayoría de ellas están basadas en hechos reales y en auténticas misiones que las unidades especiales debieron realizar. Entre ellas podemos contar con la destrucción de objetivos tácticos, asaltos a buques, campos de prisioneros, aeropuertos, y un largo etcétera de misiones que realmente son vibrantes, peligrosas y espectaculares como la vida misma.

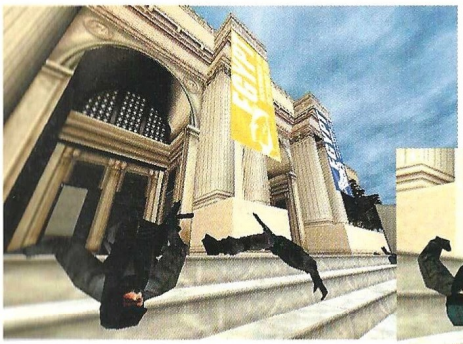
Dentro de la misión

La forma de moverse es asombrosa. Tanto nuestros hombres como los terroristas tienen comportamientos totalmente humanos. Si estos ven o escuchan algo que no les parece normal, investigarán hasta saber si va todo bien. De igual forma, en un ataque, sus movimientos pasan a ser más vigilantes y a estar preparados para cualquier eventualidad. Los efectos son increíbles y hasta la forma de abatir a los enemigos está conseguida de la forma más real. Las armas se comportan fielmente a la realidad, y son las reglamentarias que hoy en día funcionan de

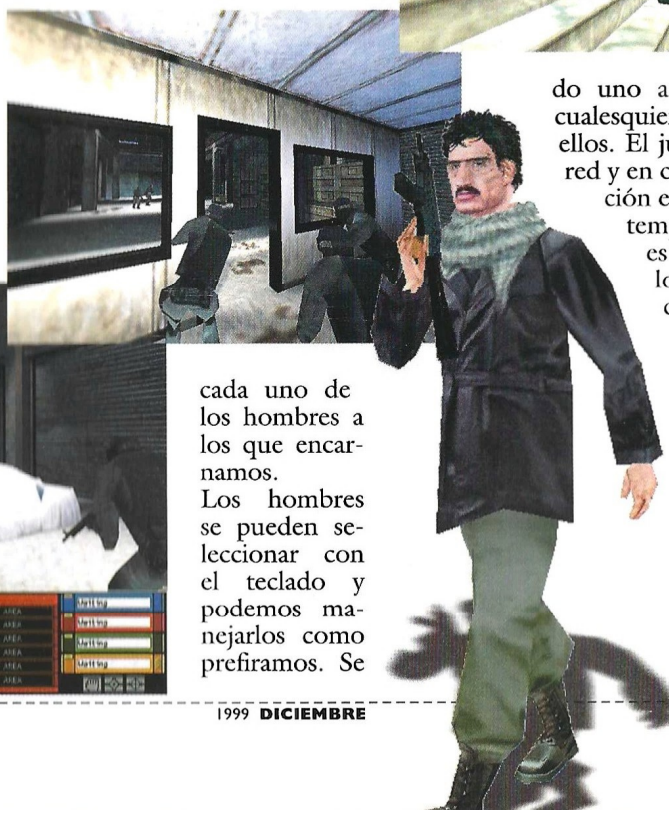
El gran nivel de detallada información nos ayudará a comprender los objetivos tácticos de cada misión

ordenanza en EEUU. El sistema de combate, desarrollado en tiempo real, es realmente emocionante; un excelente sonido y una banda sonora que pone los pelos de punta, conforman un todo en el que uno se siente en la piel de

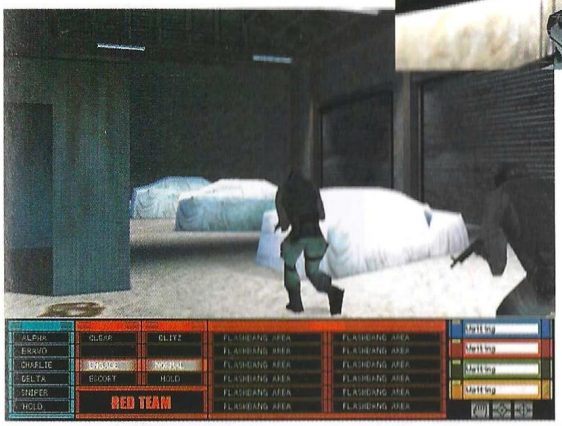




pueden asignar órdenes operativas y que funcionen con autonomía o podemos ir encarnando uno a uno a cualesquiera de ellos. El juego en red y en cooperación está contemplado, y es uno de los alicientes de este programa.



cada uno de los hombres a los que encarnamos.
Los hombres se pueden seleccionar con el teclado y podemos manejarlos como prefiramos. Se



El truco es...

Sigilo y cuidado, son los dos consejos principales. Dejar que el ordenador elija el plan de ataque, divida los equipos y asigne las órdenes operativas. Es más fácil al principio. Utilizar la comunicación entre equipos es fundamental, sin coordinación no hay éxito. Cuidado con tener el gatillo nervioso: si matamos o matan a uno de los rehenes, se acabó.

Califica

Rainbow Six Rogue Spear

Pros: Un altísimo rendimiento a nivel gráfico. Absoluta fidelidad tanto en los modos operativos como en el material empleado. La atmósfera creada por el juego es una de las más emocionantes que podamos encontrar. El comportamiento de los terroristas es verdaderamente real y sus reacciones son totalmente humanas. Posibilidad de jugar en red.
Contras: La estructura de equipo es muy rígida en ocasiones. El convertir el juego en una simulación, hace que prácticamente al principio sea muy difícil poder retener la cantidad de funciones, vistas y atajos de teclado, llegando a ser muy difícil el manejo de este juego.

La mafia más sabrosa

Pizza Syndicate

El mes pasado os adelantábamos algunos elementos de este juego de estrategia en el que la industria de la pizza estaba por encima de todo lo demás. Finalmente, la guerra de la mozzarella ha comenzado.

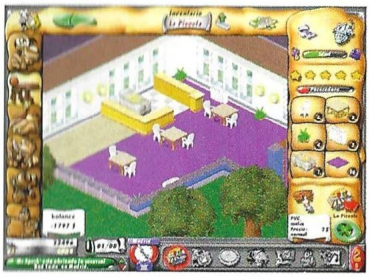
La mafia que más ha destacado siempre ha sido la italiana, y sobre todo la siciliana, siempre con unos "oscuros" negocios entre manos y cientos de muertes a sus espaldas. Quizá la pizza es el elemento más característico de Italia, de ahí el título de este juego, en el que además de ser unos auténticos reyes del hampa, deberemos demostrar nuestras dotes como cocineros a la hora de preparar pizzas.

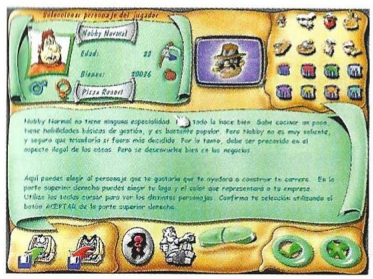
El sistema de juego recuerda a otros similares, como por ejemplo Sim City. Para comenzar, además de disponer de un completo tutorial –que por cierto está en castellano– se nos darán a elegir unas cuantas ciudades de todo el mundo, como Roma, Munich o Madrid, que lógicamente no son muy parecidas a las reales, pero cada una de ellas tiene al menos un monumento famoso, que en el caso de Madrid es la Puerta de Alcalá. Una vez seleccionemos la ciudad que deseamos "conquistar", elegiremos el logo de la compañía de entre varios posibles, si queremos un hombre o una mujer como cabecilla y otras muchas cosas, la mayoría de ellas sin ningún fundamento a la hora de jugar, sólo servirán para adornar determinados elementos.

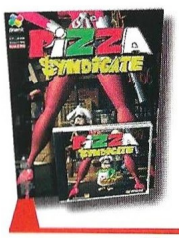
Después de estas y otras cosas tendremos una visión general de la ciudad en la que hayamos decidido jugar para ir seleccionando el local en el que iniciaremos nuestro periplo como empresarios. No bastará con adquirir un local cualquiera, tendremos que tener muchos aspectos en cuenta, como por ejemplo la situación de nuestros "enemigos". No podemos abrir un establecimiento cerca de ellos porque en muy pocas ocasiones saldríamos victoriosos, ya que ellos tendrán un determinado nivel implantado en la ciudad, y de lo que se trata es de "robarles" la clientela lo mejor que podamos, aunque haya que utilizar argucias de lo más escabrosas, como hacer que sus pizzas no tengan la calidad deseada; eso sí, hay que tener mucho cuidado para evitar que la mafia se nos eche encima, a no ser, claro está, que ya hayamos creado la nuestra propia.

Cocinando, que es gerundio

Como podéis comprobar, en Pizza Syndicate debemos construir sin cesar hasta hacernos los amos de la ciudad, pero una de las bases determinantes para conseguir la victoria será el modo del que alimentemos a nuestros clientes, es decir, triunfaremos si tenemos unas buenas "dotes culinarias". Una vez abierto nuestro restaurante, tendremos que hacer lo que sea para atraer al público, con lo que además de decorar del mejor modo posible el local, nuestras pizzas tienen que ser sabrosas. Si la clientela no ve un lugar confortable donde degustar una buena pizza, no aparecerá en mucho tiempo, o lo que es peor, nunca. Unas cuantas mesas, cómodas sillas alrededor de estas, varios hornos para que no tengan que esperar mucho para comer e incluso calefacción para las frías noches de invierno; pero la piedra angular serán las pizzas, unas grandes y jugosas pizzas con los más de ochenta ingredientes que podremos seleccionar, para de este modo comprobar que es lo que más gusta a la gente. Desde la tradicional pizza de mozzarella a la extraña masa llena de queso de







Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 50MB de disco duro libres, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Software 2000
Distribuidor: Dinamic

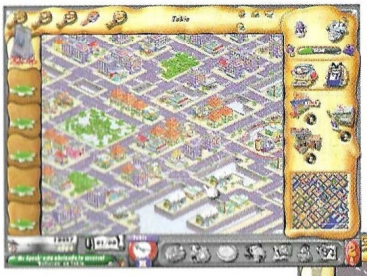
cabra con gusanos y hormigas –sin comentarios–.

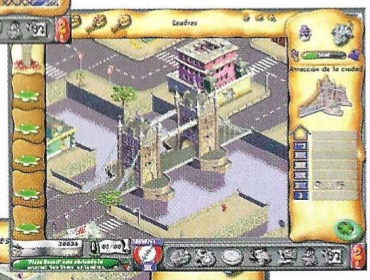
Para que los ingredientes estén más que repartidos por toda la masa, dispondremos de un eficiente molinillo que pica de todo, hasta los ingredientes más duros que le echemos; da igual que introduzcamos un pulpo entero, éste saldrá hecho picadillo para ser degustado por los paladares más exigentes. Lógicamente, lo que siempre habrá que triturar si queremos obtener unos resultados positivos de cara a la clientela –lo que no quiere decir que no podamos ponerlo entero– será el tomate y el queso; lo que vaya encima de esto ya será más relativo, nos guiaremos por los gustos generales.

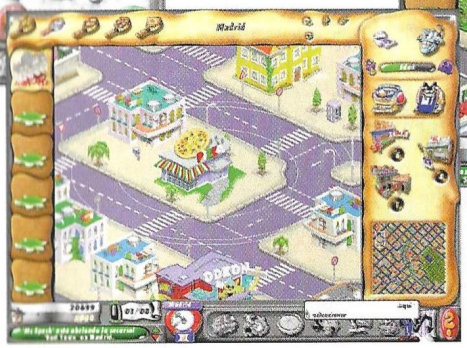
Otro aspecto que habremos de tener en cuenta será nuestro sindicato del crimen personal, ya que tendremos que estar preparados para librar una auténtica batalla campal en el caso de que se produzca, y puede suceder por muchas razones, entre todas la más habitual será por boicotear los restaurantes de la competencia, poniendo en sus pizzas cucarachas e incluso ratas, para que el público salga a toda prisa de un restaurante que produce grima a todas vistas. Si no disponemos de suficiente tiempo o recursos para crear nuestro "clan", podremos unirnos a uno ya existente, pagándoles una "pequeña" suma por sus eficientes servicios.

En definitiva, que aquellos que disfruten construyendo su pequeño gran imperio y además quieran encontrar algo un poco distinto a lo ya conocido y que proporcione alguna que otra carcajada, disfrutarán con Pizza Syndicate de un modo bestial.

Si la clientela no ve un lugar confortable donde degustar una buena pizza, no aparecerá en mucho tiempo, o lo que es peor, nunca

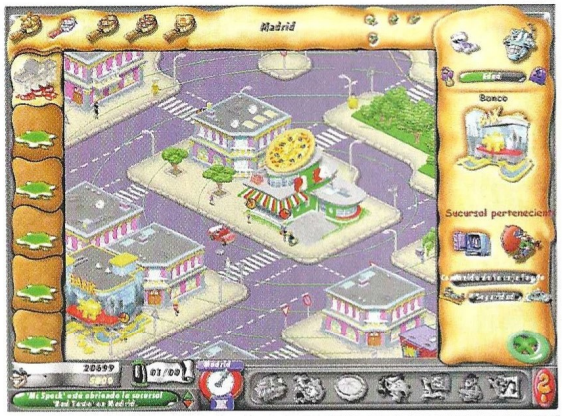






El truco es...

Practica con el tutorial hasta que sepas bien para qué sirven todos los iconos de la pantalla, y por supuesto, cuando comiences una partida la primera vez, opta por una ciudad en la que no haya demasiadas pizzerías instaladas.



Calificación

Pizza Syndicate

Pros: Es muy divertido, sencillo e intuitivo, sobre todo para los usuarios que no estén acostumbrados al género de la estrategia.

Contras: Los puristas del género puede que no queden satisfechos del todo. No es demasiado extenso.

Regreso al frente

Close Combat IV

A finales de 1944 y gracias a la guerra relámpago en Normandía, los aliados avanzaron sin demasiada resistencia. Creyendo que no tenían poder de respuesta, Bradley se encontró con la desagradable realidad: un ataque a gran escala de unidades acorazadas alemanas en el bosque de las Ardenas.

La cuarta entrega de una serie que va mejorando por capítulos, nos introduce de nuevo en la Segunda Guerra Mundial. Alemanes y americanos se encuentran en un teatro de operaciones vibrante, cuyo desenlace fue definitivo en la resolución del conflicto mundial: el bosque de Las Ardenas.

El programa continúa fiel a la estructura de sus antecesores y contempla a vista de pájaro las unidades y los efectos del terreno. Las gamas de resoluciones son amplias y todas ellas permiten ver con todo lujo de detalles infantería, artillería y cualquier tipo de unidad.

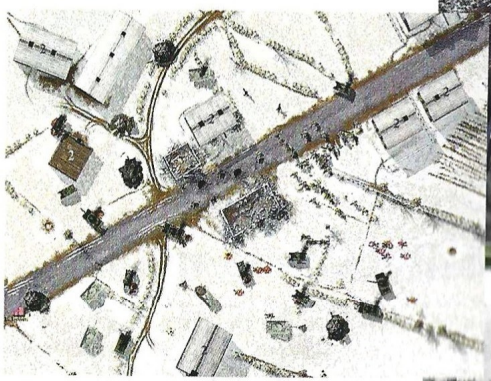
Acción real

Uno de los puntos más positivos de este programa es la tremenda fidelidad de la que hace gala. Tanto los blindajes de los carros como el comportamiento de las unidades es fielmente reflejado sobre el tablero. Las unidades deberán de ser colocadas en una zona de despliegue, en la que deberemos intentar distribuir nuestras fuerzas en la forma más adecuada al ataque o a la defensa que debamos desarrollar. Una vez que hemos colocado, la batalla comienza y a partir de ahí todo es en tiempo real. Los efectos especiales son absolutamente terroríficos y los comentarios de los ejércitos pueden configurarse para que sean oídos en inglés o en alemán, siendo ésta última opción mucho más atractiva, creando un ambiente mucho más auténtico.

Los gritos de los soldados, los bombardeos, los tableteos de las ametralladoras y los distintos sonidos de las armas, consiguen crear la atmósfera de juego más sobrecogedora que hayáis podido escuchar. Aparte de ello, es posible pedir misiones de artillería o bombardeos sobre zonas que deberemos acotar con cuidado, pues la artillería tiene la mala costumbre de extenderse a zonas en las que están nuestras propias tropas.

Editor de escenarios

En esta entrega y tal y como ya hemos mencionado antes, son los ejércitos de EEUU y Alemania los disponibles. Esto es algo muy importante a la hora de diseñar los escenarios y preparar nuestras propias contiendas. El editor de escenarios con el que está dotado Close Combat IV, es sencillo, fácil de manejar y sobre todo, está lleno de posibilidades. Con esta poderosa herramienta el jugador no dejará aparcado rápidamente el juego en la estantería, sino que gracias a ella conseguirá aumentar su interés y manejar situaciones ficticias.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

Alemanes y americanos se encuentran en un teatro de operaciones vibrante

Campañas y escenarios

Todas las campañas y escenarios son compatibles, es decir, la campaña es la consecución de una gran parte de los escenarios, y a su vez, podemos elegir cualesquiera de los escenarios para poder jugarlos aislados. La gran mayoría de ellos son auténticas operaciones de combate que se desarrollaron en las Ardenas y una de las mejores ventajas es que son totalmente configurables. Es posible colocar el escenario completamente a nuestro gusto. Podemos modificar el comportamiento de las unidades alemanas, la calidad de los hombres, los efectivos y el nivel de inteligencia artificial. A niveles altos, es muy difícil superar la inteligencia artificial del juego, por lo que es conveniente, aumentar el nivel de juego con moderación.

El truco es...

Utiliza siempre las unidades de reconocimiento o la infantería ligera antes de aventurarte a un ataque. Los tanques tienen pocas posibilidades ante las unidades anticarro dentro de una ciudad o en las trincheras. No mováis la artillería de sitio o seréis descubiertos.

Para finalizar

Close Combat IV, es uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real basados en la Segunda Guerra Mundial. Mantine un gran parecido con un viejo conocido como el "Squad Leader" y con la misma filosofía de juego, conseguiremos abordar la estrategia a nivel táctico, observando las mismas penalidades que un jefe de batallón que tiene bajo mando una combinación de fuerzas de infantería, mecanizadas y artillería. Toda una adquisición para tanto el aficionado al mundo del "Wargame" como al jugador clásico.

Calificación

Close Combat IV

Pros: La mejora a nivel gráfico es grande. El interfaz de juego sigue siendo sencillo y las posibilidades innumerables. Su jugabilidad está asegurada gracias al uso de un excelente y sencillo editor de escenarios. La atmósfera de juego es tan real como impactante, consiguiendo una soberbia representación bélica.

Contras: Los escenarios deberían de ser más numerosos y variados, así como cambiar un poco el tercio y enfocar un poco más su atención sobre el frente del Este o el Pacífico, opciones muy interesantes para el buen aficionado a la estrategia que están siendo un poco descuidadas

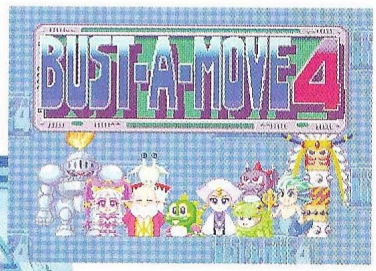
¿Demasiado pronto?

Bust a Move 4

El mes pasado analizábamos la anterior entrega de esta saga tan fructífera sin ni tan siquiera imaginar que de un modo tan repentino tendríamos la continuación en nuestras manos. ¿Merecerá realmente la pena?

Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 50MB de disco duro, CD-ROM 2X, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Agetec
Distribuidor: Virgin

Por todos es sabido que en los títulos de este género no es muy habitual cambiar el sistema de juego, y por supuesto tampoco es recomendable, debido al gran número de adeptos que arrastran. Sólo se suelen incluir algunos modos de juego más para aquellos que ya tengan alguna versión anterior, además de incluir algunos elementos gráficos nuevos, que por regla general también son pocos.



Uno de los casos más claros es el de la saga que nos ocupa, que en cada nueva versión se pueden observar menos cambios en todos los aspectos, aunque en el lado positivo nos encontramos con una tremenda jugabilidad, la que siempre permanece inalterable. El sistema de juego es el mismo: destruir todas las burbujas que aparecen en pantalla para pasar al siguiente nivel, o en el caso de estar jugando contra un amigo, vencerle lanzándole una ingente cantidad de estas simpáticas "pompas".

Más de lo mismo

Como os decimos, apenas se pueden encontrar mejoras ni en el apartado gráfico ni en los modos de juego, con lo que este título no es el más indicado para aquellos que ya posean alguno de los anteriores, puesto que se encontrarán con más de lo mismo. Salvo algún modo nuevo que encontraremos, que apenas merece la pena reseñar, todo es igual, pudiendo seleccionar algunos personajes nuevos para conseguir los mismos resultados que siempre.

El aspecto gráfico tampoco ha sido renovado ni lo más mínimo, aunque en realidad no es necesario, basta con unos simples sprites llenos de colores chillones y que produzcan simpatía. En lo referente a la jugabilidad nada ha cambiado, es igual que siempre, derrochando diversión a raudales tanto para un jugador como para dos. La duración de este juego nos mantendrá enganchados durante días e incluso meses, con lo que supone una buena inversión, y volvemos a repetirlo, para los que disfruten con este género en particular y no posean ninguna versión anterior. Si no fuese porque sólo hay un mes de diferencia de una versión a otra, este juego habría salido mejor parado.

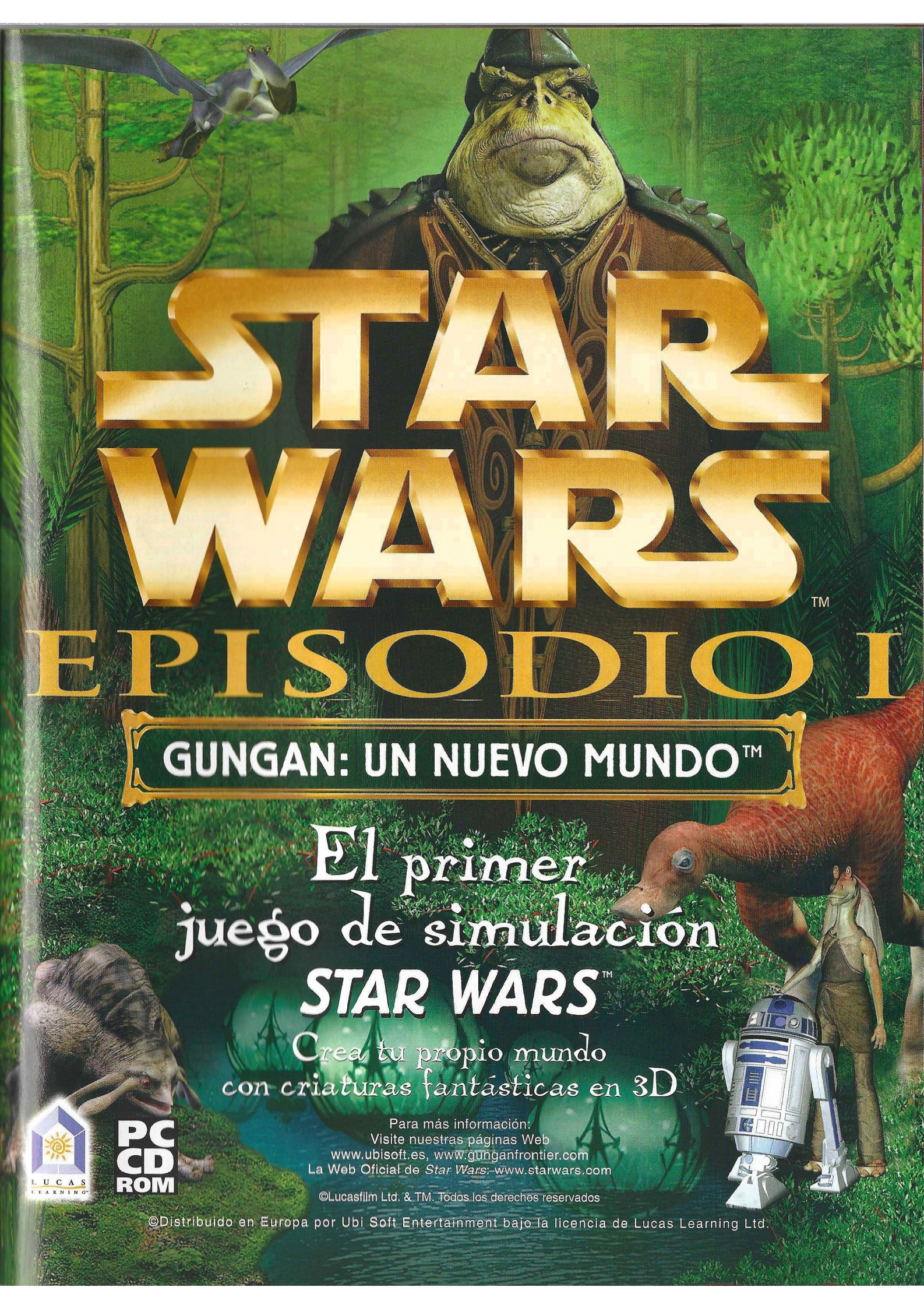
El truco es...

Procura estar atento a los colores de las burbujas y memoriza donde están situadas para conseguir ganar tiempo y salir así victorioso.

Calificación

Bust a Move 4

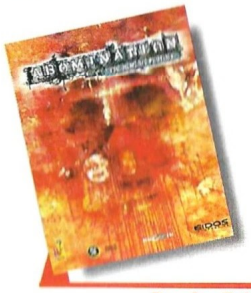
Pros: Su increíble jugabilidad y diversión destacan sobre todo lo demás. Las músicas lo dotan de más acción de la que pueda parecer.
Contras: Es más de lo mismo nos guste o no, y teniendo una versión anterior supone una pérdida de tiempo.


STAR WARS™
EPISODIO I
GUNGAN: UN NUEVO MUNDO™
El primer juego de simulación STAR WARS™
Crea tu propio mundo con criaturas fantásticas en 3D
Para más información:
Visite nuestras páginas Web
www.ubisoft.es, www.gunganfrontier.com
La Web Oficial de Star Wars: www.starwars.com
LUCAS LEARNING™
PC CD ROM
©Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados
©Distribuido en Europa por Ubi Soft Entertainment bajo la licencia de Lucas Learning Ltd.

La guerrilla urbana

Abomination
The Némesis Project

La dominación y la obtención de poder era la única meta que el culto quería. Para contrarrestar esto, contrataban hombres de élite, que no dudaban en acabar con quien se pusiera en su camino en su afán de liberar al mundo de la peor tiranía que el hombre pudiera imaginar.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Hotlose/Eidos
Distribuidor: Proein

Una peligrosa secta denominada los Cultistas están constituyendo una seria amenaza, en un programa que mezcla acción, táctica y estrategia en tiempo real. El argumento es sencillo: disponemos de un equipo de hombres bien armados y entrenados con las armas más actuales disponibles, y de un enorme mapa que muestra dónde se desarrollan los conflictos. Una vez que la alarma se pone en funcionamiento, seleccionaremos a los cuatro hombres de nuestro equipo y acudiremos al lugar del problema. Nos expondrán la misión con todo detenimiento y a continuación nos tocará pasar del mapa táctico al mapa de combate, donde interactuaremos en un entorno isométrico, y nuestro equipo intentará cumplir con la misión encomendada.

Las misiones son variadas, y consisten en la eliminación de miembros del culto, recuperación de datos importantes, rescate de personas y un sinfín de escenarios durante los cuales deberemos acabar con los molestos integrantes de la secta.

Configuración de equipo

Podremos seleccionar los hombres de una lista de candidatos, y equiparlos con armas cortas, subfusiles, rifles de asalto, de francotirador, granadas de mano y medios más avanzados como inyecciones de adrenalina, comunicadores, etc. Los cultistas tampoco son mancos y están bien dotados con un excelente surtido de granadas de mano, que suelen ser muy molestas y peligrosas, os lo aseguramos. El equipo, una vez en acción, puede manejarse en conjunto mediante un interfaz bastante sencillo, o pueden ser individualmente seleccionados y distribuidos cada uno de los hombres de nuestro pelotón.

Para finalizar, podemos decir que Abomination es uno de esos juegos difíciles de catalogar, que su aspecto gráfico podía haber sido mejorado notablemente, así como los efectos de sonido, que las misiones están muy bien diseñadas y son divertidas de jugar, y por último, que aunque es un programa que no despunta por nada en especial consigue algo tan difícil, en ocasiones, como es entretener.

El truco es...

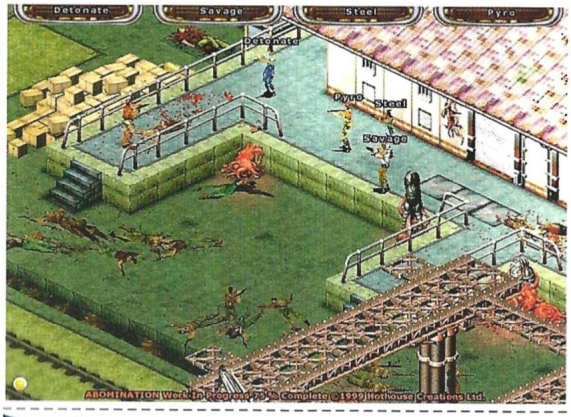
Utiliza como base a un francotirador. El fusil de largo alcance de calibre 50 es el mejor para acabar con ellos antes de que lleguen. Cuidado con las granadas de mano. Agrupar el fuego de tu equipo es mejor que disparar en solitario. Es mejor cumplir los objetivos de la misión e irse antes que intentar acabar con todos los enemigos.

Calificación

Abomination: The Némesis Project

Pros: Un argumento bastante original, las misiones son bastante entretenidas y los escenarios son coloristas y variados. El comportamiento de los enemigos es bastante real y la inteligencia artificial es poderosa aún en los niveles más fáciles.

Contras: Se podrían haber mejorado muchísimo los gráficos. La animación es muy pobre y los efectos se quedan escasos. El desplazamiento de la pantalla es molesto e incomoda la sensación de no poder avanzar a la velocidad que nosotros queremos a través del mapa.



Mayoristas autorizados: Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, UMD.
Para recibir más información rellena y envía este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 160 - 08850 Gavà**

Nombre..... Apellidos.....
Dirección.....
Código Postal ..... Población.....
E-mail.....

CREATIVE
www.creative.com

© Creative Technology Ltd. Todas las marcas y nombres de producto son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Algo más

Star Trek Starfleet Command

Basada en un juego de tablero, esta nueva licencia de Star Trek para Interplay es algo más que algunas de sus predecesoras, aunque no logra estar a la altura del universo que todo "trekkie" espera encontrar.

Los comienzos siempre son difíciles. Al cargar Starfleet Command –y si no eres un "trekkie"–, la primera reacción es desinstalarlo e intentar devolverlo: decenas de datos, componentes, naves, razas extrañas, muchas cosas que controlar, nombres raros, tecnologías excesivamente futuristas... Demasiado complejo, y encima está en inglés.

Bueno, lo del inglés no tiene solución, y si no eres "trekkie", es posible que el resto tampoco. Pero si tienes un poco de paciencia, y si eres uno de esos fanáticos de Star Trek la tendrás, podrías leerte el manual del juego, o lo que es mejor, empezar por jugar el tutorial, algo imprescindible para adentrarse con buen pie en esta compleja maraña de juego que una vez superado el tutorial ya no lo es tanto.

Starfleet Command es un juego de batallas espaciales bajo un punto de vista táctico y estratégico, así que nadie debe esperar algo parecido a un X-Wing o Wing Commander. El que esté basado en un juego de tablero ya es bastante definitorio de por sí. A los mandos de una nave de una de las seis razas disponibles –los humanos de la Federación, Klingon, Romulanos, Gorn, Hydrans y Lyrans–, el objetivo es simplemente ganar prestigio para conseguir una flota poderosa con la que combatir al enemigo y apoyar a los aliados.

¿O no?

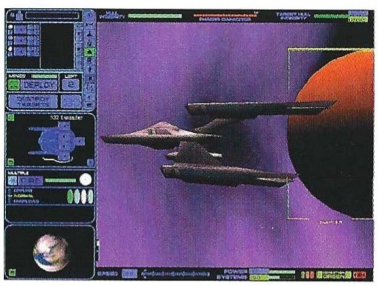
Claro que esto es un objetivo muy general: hay 18 campañas entre las que elegir, tres para cada raza, ambientadas cada una en una era diferente. Cada misión de estas campañas tiene un objetivo propio, aunque nadie lo diría ante los etéreos informes de misión que dicen poco menos que nada y te dejan en medio del espacio estelar sin saber muy bien qué hacer. Siempre queda como alternativa utilizar el sistema dinámico de generación de universos llamado "Dynaverse", un invento muy cacareado por Interplay que se supone –según el manual– que es capaz de lograr que todas las campañas sean diferentes. Hombre, si por diferente se entiende que unas veces son unos tus aliados, y otras lo son otros, pues entonces, sí, el sistema es magnífico, de alta tecnología y de última generación.

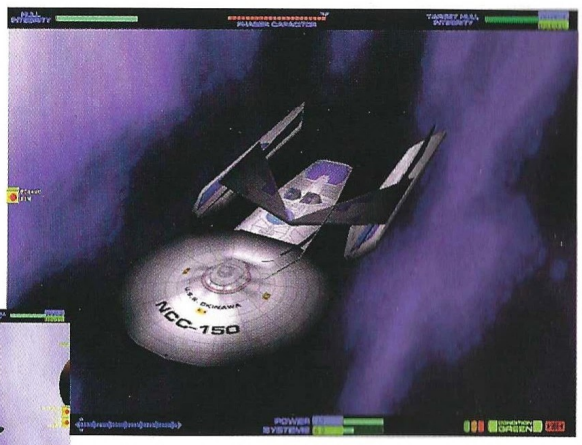
Las relaciones con las otras razas son también bastante arbitrarias, y hay que hacer auténticos malabarismos para mantenerlas. Aunque para malabarismos, los que hay que inventar en combate: los enemigos aparecen marcados en el mapa táctico de la misma forma que los aliados, las naves, sean del tamaño que sean, atacan a quien les da la gana –produciéndose situaciones similares a un mosquito intentando matar a un elefante– salvo que tengan un enemigo marcado como objetivo –y para ello hay que emplear el sistema de marcación de objetivos, que va saltando alternativamente entre planetas, aliados, basura espacial, enemigos y cualquier otra cosa que haya en el espacio–.

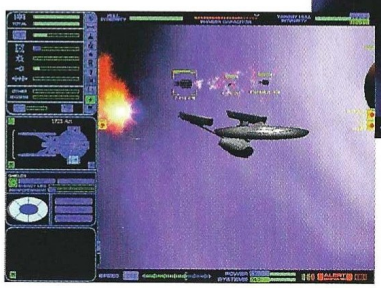
Houston... tenemos un problema

Pero no termina aquí la cosa, no. Cuando se trata de comunicarte con otra nave, las opciones son tan amplias como la frente del que diseñó el sistema: dependiendo de la situación, hay dos botones que se corresponden con sendas opciones, más o menos para decir "hola" y "adiós", "ríndete" o "me rindo"... Y todo esto mientras el oficial de comunicaciones de tu nave desvaría diciendo cosas sin sentido y totalmente inconexas.

Durante la batalla también puedes ver un auténtico despliegue visual: naves estelares 3D representadas con todo lujo de detalles, unos efectos especiales de





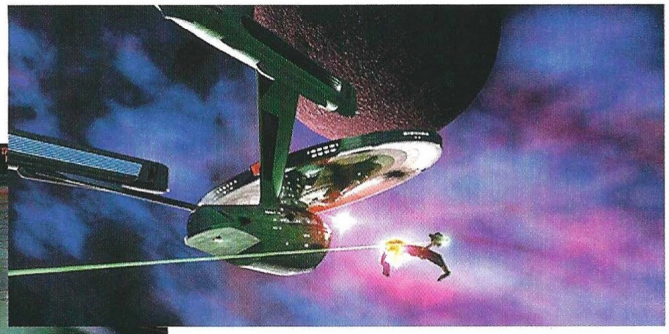


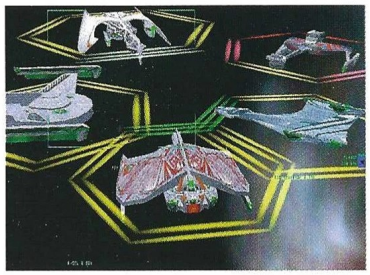
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta aceleradora 3D con 4Mb, tarjeta de sonido, ratón,
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Hay 18 campañas entre las que elegir, tres para cada raza, ambientadas cada una en una era diferente

película, misiles que atraviesan a un aliado para ir a dar al enemigo, naves que atraviesan la tuya... Esto mejora enormemente en las misiones, cuando –por ejemplo– las naves que escoltas se estrellan contra los meteoritos de una campo de meteoritos que todo el mundo había detectado tres horas antes... Esas explosiones sí que son espectaculares.

De todas formas, no te preocupes, porque con tanta facilidad, es más que posible que lo único que superes con éxito sea el tutorial. Tras tan grandes demostraciones del alto nivel de la inteligencia artificial, ésta te sorprenderá más todavía cuando compruebes que pierdes una vez, y otra, y otra más... Quizá sea incompetencia, inexperiencia o falta de velocidad en las sinapsis neuronales de uno, pero en otros juegos no cuesta tanto ganar aunque sea una sola misión en el supuesto nivel para novatos.





El truco es...

Juega el tutorial completo, selecciona una campaña de la Federación con dificultad capitán y pon inmediatamente tu nave en alerta roja. Familiarízate con los sistemas y capacidad de tu nave: es vital para no quedarte sin energía en los motores o fásers.

En fin, que da lo mismo que Starfleet Command tenga muchas más cosas y elementos de juego de los que no te hemos hablado aquí, porque este título se cae por su propio peso –y no precisamente por el de las casi doscientas páginas de manual, tarjetas de referencia, etc.–. Sin duda, Starfleet Command es el juego más inconsistente y endeble de cuantos se han hecho con licencia de Star Trek. Una verdadera mancha en un amplio historial que no merece juegos como éste.

Calificación

Star Trek Starfleet Command

Pros: Los modelos 3D de las naves son bastante impresionantes, así como los efectos visuales para las armas de las distintas razas y naves.

Contras: Es casi imposible resumir en tan poco espacio las pegas de este juego. Su diseño, complejidad y errores técnicos –principalmente en inteligencia artificial–, están muy lejos de ser buenos.

Diversión sin muchos cambios

The Next Tetris

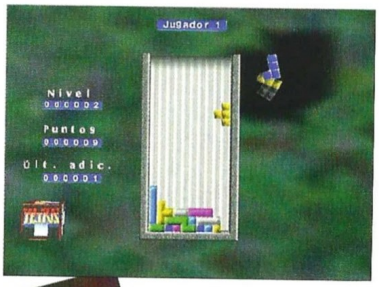
Vuelve uno de los juegos más populares de la historia, un título que supuso una verdadera revolución en el mundo de los videojuegos por su tremenda adicción y una jugabilidad a prueba de bombas.

Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, 75MB de disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, tarjeta de vídeo de 2MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Atari/Hasbro
Distribuidor: Proein

La verdad es que Tetris no necesita ser presentado a nadie. El que más y el que menos ha pasado horas y horas jugando a este juego, que junto al cubo de Rubik, puede presumir de ser los dos entretenimientos más adictivos de las últimas décadas. Ahora se nos presenta The Next Tetris, que aspira a convertirse en el sucesor del clásico, pero que no logra del todo su cometido porque no presenta todas las novedades que se podían esperar de un juego así.

De todas maneras, The Next Tetris sigue manteniendo las inevitables señas de identidad del juego original, es decir, una asombrosa capacidad para enganchar al jugador, y una jugabilidad que pocos pueden ni siquiera soñar. Hay pocos fuegos de artificio en un juego hecho para divertir al máximo, y que no necesita de ningún tipo de efecto especial añadido para conseguir ser uno de los títulos más atractivos de los juegos de puzzle.

La nueva versión, como hemos dicho antes, no aporta demasiadas novedades. Se presentan unos gráficos en seudo 3D, y los bloques que vamos colocando, al reunir cierto número del mismo color, desaparecen como si lográsemos una línea completa. También hay unos nuevos efectos de gravedad, que atraen a nuestras piezas cuando quedan colgando, cosa que en el juego original era muy incómoda al impedirnos hacer líneas por cometer errores anteriores. Otro de los puntos importantes es el juego en red, y la posibilidad de jugar con jugadores de nuestra categoría, sea esta alta o baja, pues mediante un sistema de acumulación de "expedientes", iremos guardando nuestro historial. Este es un punto fuerte de este juego, ya que podremos saber de verdad la medida de nuestras posibilidades jugando contra jugadores de nuestras mismas cualidades.



Sin embargo, la realidad de este juego es que engancha desde la primera partida. Es imposible, a no ser que se tenga zumo en vez de sangre, sustraerse al encanto de este juego. El tiempo pasa sin darnos cuenta cuando se juega a este tipo de programas, pero Tetris se lleva la palma. The Next Tetris asegura muchas horas de tranquilidad, y sobre todo, si se juega contra varios jugadores reales. Puede llegar a ser un verdadero vicio, y son conocidos casos de horas y horas delante de un monitor dilucidando duelos para saber quien es el mejor. Sin duda, The Next Tetris, en este aspecto, es un más que digno sucesor del juego original.

El truco es...

El único truco posible en un juego de este tipo es jugar mucho e ir cogiendo experiencia. No está de más, sin embargo, prestar atención a las piezas que nos vienen y saber donde las vamos a colocar.

Calificación

The Next Tetris

Pros: Es tan adictivo que puede incluso crearnos problemas si no se controla. Está basado en uno de los juegos más divertidos de la historia.
Contras: Es algo repetitivo, aunque se nos presente un nuevo tipo de juego. El que tenga el original, quizás no quiera hacerse con esta versión.

Acción sin límites

IGNITION Arcade

Un trepidante arcade de coches con la gama de vehículos más exótica y los circuitos más duros que jamás hayas visto.

"Ignition apuesta por el lado más divertido de la velocidad, sorprendiendo por su gran sentido del humor y por su entretenimiento asegurado." PCMANÍA

BROKEN SWORD II Aventura Gráfica

Una espectacular aventura gráfica en la que tendrás que resolver un misteriosos asesinato y buscar pistas en diferentes lugares del mundo.

"Una aventura digna sucesora del éxito que supuso la primera parte y que puede codearse con cualquier obra maestra del género." MICROMANÍA

TRIBAL RAGE Estrategia

Año 2030. Tras decadas de guerra, hambre y plagas, la tierra está desolada. ¿Serás capaz de luchar por la supervivencia y el bienestar de los tuyos?

"Tribal Rage constituye una de las más innovadoras y divertidas propuestas en lo que a juegos de estrategia se refiere." HOME PC

MultiACTION2000

Los mejores juegos de acción al mejor precio.

4 CD-ROM

por sólo 2.995 Ptas.

PC-cdrom Windows™95/98

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

El último gran héroe

Rayman 2

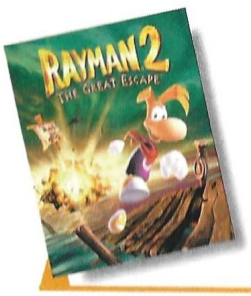
Desde hace mucho tiempo, el personaje creado por Michel Ancel se ha convertido en todo un mito dentro del mundo de los videojuegos. Ahora regresa en una de las mejores y más grandes aventuras jamás creadas.

Y es que lo mejor y más impactante de Rayman cuando apareció en el mercado hace ya unos cuantos años, era su fantástica adicción y el colorido de todos sus gráficos, que nos introducían en un bonito mundo sin parangón. El juego no empleaba ningún tipo de técnica especial, sólo empleaba algunos sprites que iban moviéndose a lo largo y ancho de la pantalla, nada de efectos 3D o "antialiasing" –técnica que consiste en depurar al máximo los bordes de los gráficos y texturas–. Como decimos, sólo contaba con un colorido muy pocas veces visto antes en un juego y con una fantástica animación para todos los elementos que había en pantalla. En lo referente al estilo de juego, no era un juego complicado en absoluto, lo único que debíamos hacer era superar nivel tras nivel saltando de una plataforma a otra. Con esto no queremos decir que el juego se acabara en un santiamén, no, sólo que con un poco de habilidad y práctica nos haríamos con él rápidamente, aunque algunas de las situaciones del juego eran bastante complicadas, como ir ascendiendo por una pantalla en la que el agua estaba a punto de alcanzarnos.

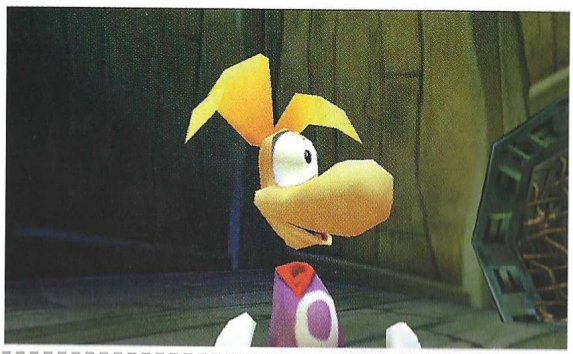
Como ya os adelantábamos el mes pasado, Rayman 2 se diferencia en muchos aspectos con su antecesor, aunque el sistema de juego sigue siendo similar. Para sustituir a los "desfasados" sprites, se ha optado por un increíble entorno 3D, el cuál no resta ni un ápice de jugabilidad al juego. Al contrario de lo que sucede con otros juegos, en Rayman 2 no se ha descuidado ni lo más mínimo el aspecto jugable, con lo que podríamos calificarle como el mejor juego de este género aparecido hasta la fecha en PC. El sistema es similar a los juegos vistos en consolas, es decir, juegos sin apenas complicaciones y con una dinámica realmente buena. Al contrario de lo que sucede habitualmente con los juegos de PC, Rayman 2 nos da la posibilidad de "desconectarnos" por completo de la realidad, introduciéndonos en un mundo de fantasía sin igual, que podríamos comparar al de cualquier fábula.

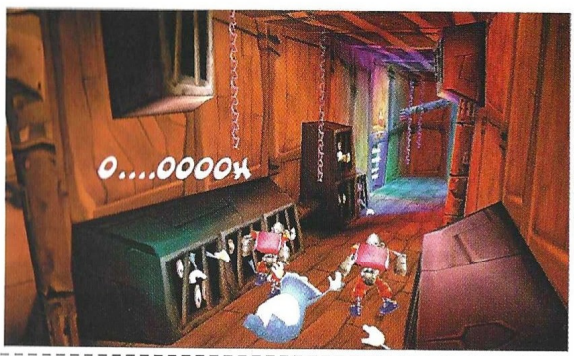
Una gran historia

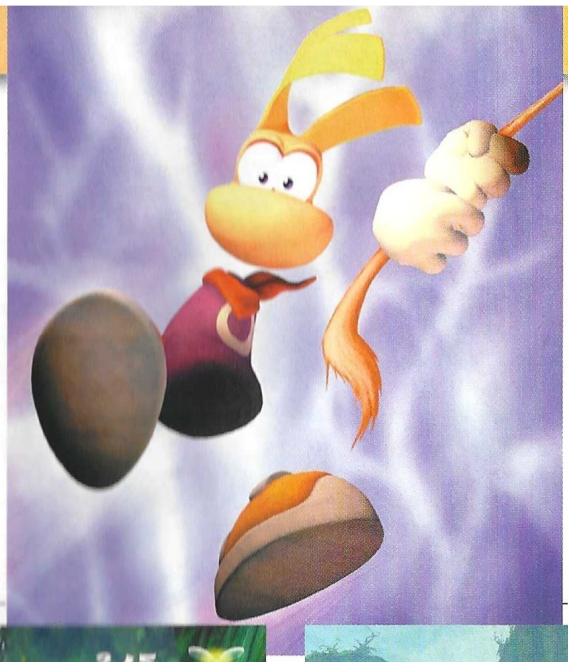
Rayman 2, además de todos los elementos con los que cuenta, posee una historia que no tiene desperdicio, ya que el mundo en el que habita en paz y armonía con todos sus amigos ha sido diezmado por Barbaguda y sus temibles piratas, han destrozado en mil pedazos la fuente vital, de modo que los recursos se están acabando a una velocidad de vértigo. Pero ahí no acaba todo, más bien comienza, debido a que el lugar en el que los piratas de Barbaguda apresan a todos los habitantes que pueden, se encuentra también en cautiverio nuestro héroe, Rayman. Todos los pode-



Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, 50MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, aceleradora 3D, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft







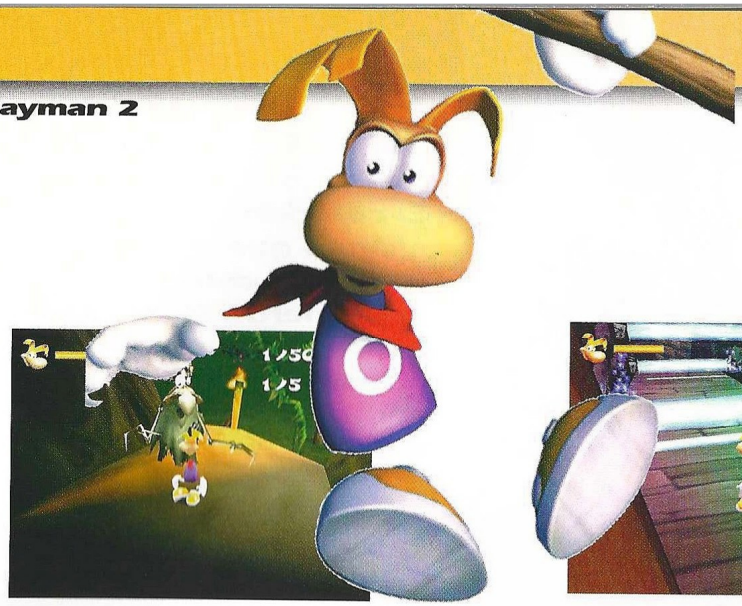
El colorido, al igual que ocurriera con la primera parte, es absolutamente genial, explotando al máximo las posibilidades de nuestro equipo

res con los que cuenta le han sido quitados y no puede salir de allí de ningún modo. Afortunadamente, una compañera suya llamada Ly, envía a Globox con un Lum plateado para que Rayman recupere parte de sus poderes, aunque sea sólo para poder salir de ese lugar. Una vez fuera del barco pirata deberá buscar a Ly para recuperar el resto de sus poderes e intentar liberar a su gente de la tiranía pirata.

Así comienza Rayman 2, sin otra misión que introducirnos perfectamente en el entorno general del juego, y la verdad es que lo consigue: tendremos unas ganas tremendas de acabar con los enemigos y liberar a nuestros compañeros, aunque quizá unos de los aspectos que más contribuyan a ello sea el apartado gráfico; querremos avanzar más y más para poder deleitarnos con la increíble calidad que tienen todos, mientras más avancemos mejor calidad, algo que nos parecerá imposible, ya que sólo ver la primera localización dejará a más de uno con la boca totalmente desencajada. El colorido, al igual que sucediera con la primera parte, es absolutamente genial, explotando al máximo las posibilidades de nuestro equipo. El juego cuenta con una cantidad de efectos gráficos que dejarían en el más inmenso de los ridículos a juegos que presumen de tener un apartado gráfico bueno, y a nuestro criterio, pocos juegos se le acercan en cuanto a calidad. Otro aspecto que ayudará más aún a introducirnos en el juego es el sonoro. Además de contar con unas melodías que se adaptan a cada una de las situaciones, los sonidos son totalmente novedosos, como las voces de los personajes, para las que se ha creado un idioma imaginario totalmente creíble, aunque por otro lado, esa podría ser una de las pocas pegas de Rayman 2, ya que será imposible contar con voces en castellano, aunque los textos si que han sido traducidos, de modo que todo el mundo podrá enterarse de la historia sin ningún tipo de problemas.

Jugabilidad al cuadrado

Como ya habéis podido comprobar, Rayman 2 hace gala de un apartado gráfico realmente fascinante, pero el aspecto que hace que vayáis a estar mucho tiempo pegados a él es la magnífica jugabilidad con la que cuenta. Controlar a Rayman por su inmenso universo 3D será "un juego de niños", y no nos llevará más de cinco o diez minutos hacernos con todos los movimientos que tiene,



Rayman 2 se adapta a todo tipo de usuarios de todas las edades, simplemente ofreciendo diversión y derrochando simpatía

El truco es...

Procura coger el mayor número de Lums amarillos que te sea posible, pues estos te darán acceso a fases de bonus en las que, además de poder relajarte un poco, conseguirás una buena cantidad de jugosos extras.

extraños seres que hablan en susurros vendrán a "echarnos" una mano para sacarnos de cualquier apuro.

Como todos sabéis, el género de las plataformas no se prodiga demasiado en PC, es más, en muy pocas ocasiones hemos podido disfrutar de un juego realmente bueno dentro de este estilo, razón de más para que no abunden, pero esta vez es completamente distinto. Rayman 2 se adapta a todo tipo de usuarios de todas las edades, simplemente ofreciendo diversión y derrochando simpatía a raudales, y lógicamente, haciendo uso de las mejores tecnologías para hacer gala de un apartado gráfico que causa impacto. Tanto aquellos que disfruten con este género, como los que estén un poco hartos de jugar siempre a lo mismo, encontrarán en Rayman 2 un juego de lo más recomendado. Y una última cosa: permanecer atentos a vuestros televisores durante el mes de Diciembre, pues Rayman 2 va a ser uno de esos pocos juegos privilegiados que van a contar con campaña de publicidad televisiva.

aunque al principio no sean muchos, solo nos limitaremos a correr, saltar, disparar y utilizar nuestro pelo para volar, o mejor dicho, planear.

Para no crearnos demasiados quebraderos de cabeza a la hora de acabar con los enemigos, se ha habilitado un botón con el que mantener siempre a tiro a estos seres infames, así nos ahorraremos unos cuantos impactos. Para aquellos a los que les cueste más familiarizarse con el control, siempre encontraremos unas "baldosas" en el suelo de los niveles que nos proporcionarán ayuda si estamos atascados o no sabemos exactamente que movimiento ejecutar para, por ejemplo, llegar a un lugar que se encuentra a más altura. Unos

Calificación

Rayman 2

Pros: Gráficos, sonido, jugabilidad y todo lo que hay en Rayman 2 es digno de elogio. Los personajes contribuyen a introducirnos en la historia, sobre todo Globox.

Contras: En ocasiones apreciaremos alguna ralentización que apenas molestará.

Por sólo 2.995 Ptas.

el CD-ROM de los juegos®

2

Otros 300 alucinantes juegos para PC,
listos para jugar directamente desde el cd-rom.

PC CD

100%Castellano

PC-CD ROM | WINDOWS™95 | 98

NEWSOFT

www.newsoft.es

Telf. 902 414 414

Visión de futuro

TrickStyle

Se trata de un concepto de juego poco común. A pesar de seguir la tónica general de las persecuciones, tan traída y llevada en el mundo del ocio para PC, siempre resulta refrescante ofrecer una nueva y vertiginosa perspectiva desde la que contemplar esta constante. TrickStyle lo consigue.

La filosofía del juego, como en todos los que están dedicados al mundo de las carreras, es bastante sencilla: llegar el primero a la meta, en el caso de las competiciones; u obtener hasta 15.000 puntos cuando te encuentres participando en el campeonato de acrobacias, dentro de una pista semiesférica preparada a tal efecto. Planteado el juego así, –puede llegar a parecer un tanto anodino o tópico–, serán los medios de locomoción utilizados para dar vida a las carreras, los que ofrezcan una nota de originalidad en TrickStyle: tendremos que desplazarnos sobrevolando el suelo a unos centímetros, subidos a unos monopatines futuristas propulsados, sin dejar de levitar. Ellos nos servirán de tablas de surf terrestres para participar en las diversas competiciones.

Posibilidades

Antes de comenzar el juego propiamente dicho, lo primero que deberemos hacer será entrenar un poco para probar todas las posibilidades que ofrece esta maravilla. No sólo podremos desplazarnos con la tabla por encima de la superficie, sino que también necesitaremos efectuar algunas piruetas para superar determinados elementos existentes en las pistas.

Por ejemplo, para saltar por encima de los escalones bajos que encontremos, o para salvar distancias cuando se cruza sobre los puentes que carecen de su parte central, será necesario realizar un pequeño "despegue". Así mismo, para atravesar espacios que se encuentran aparentemente acotados por muros de cristal, como es el caso de algunas rutas alternativas en los circuitos más complejos, habrá que crear un vórtice de fuerza, asumiendo el control de la tabla como si de una entrada en barrena se tratase para atravesar esos muros cristalinos.

Otras acrobacias, como son la posibilidad de realizar giros en el aire, ofrecer volteretas a los espectadores, o tumbarte en la tabla para que la aerodinámica del conjunto tabla-piloto incremente sobremanera la velocidad a la que te desplaces, serán posibles gracias al uso de teclas especialmente configuradas para ello. A medida que avanzas en los niveles de juego, podrás combinar estas teclas para efectuar otros movimientos más espectaculares aún.

Mundos

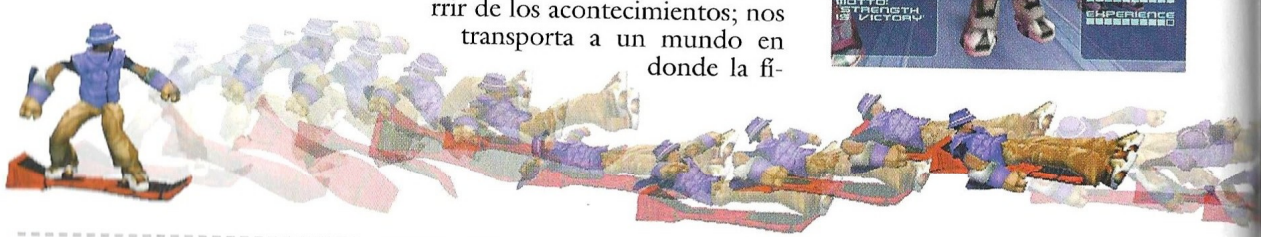
Un Londres futurista, un Manhattan totalmente desconocido y la ciudad de Tokio, serán los entornos en donde tendrán lugar las carreras. Aparte de estos, existen un par de ellos más que sirven más bien para exhibiciones y entrenamientos que para otra cosa.

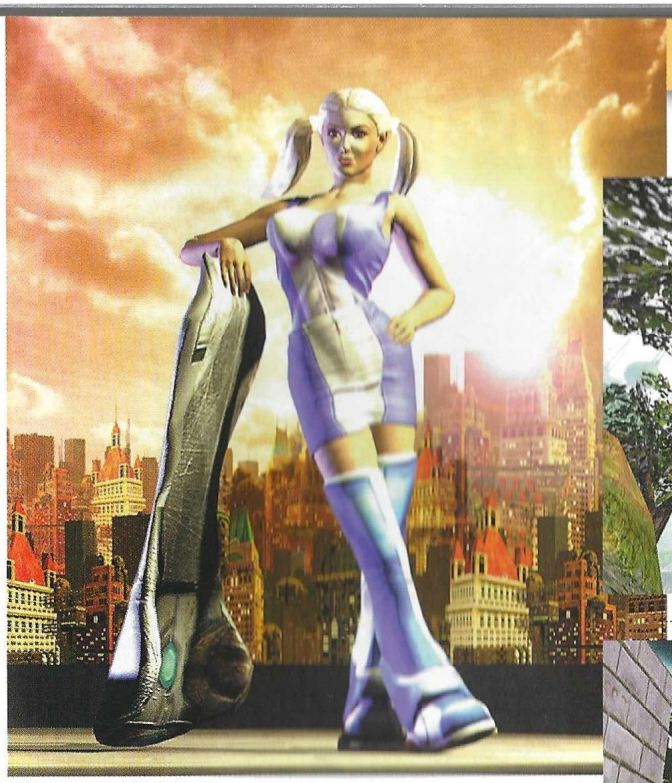
El desarrollo de las carreras en estos parajes llenos de rampas, trampas, pasadizos sin salida, y elementos que obstaculizarán en todo momento el discurrir de los acontecimientos; nos transporta a un mundo en donde la física ha sido interpretada de la forma más realista posible. Fuerzas como la inercia, la centrífuga y sus efectos, o la gravedad, ofrecen un mundo de sensaciones que, combinadas con la destreza del jugador, hacen irrepetibles cada una de las partidas que se jueguen.

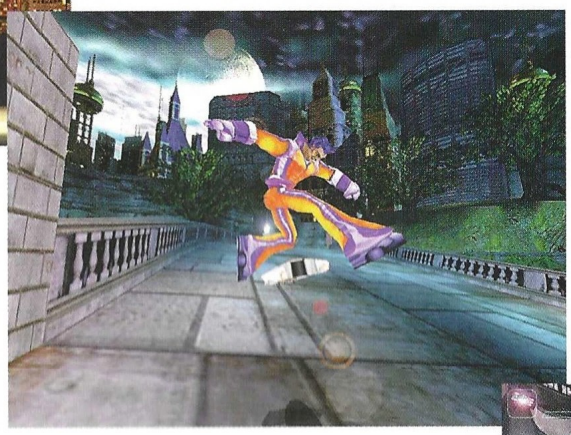
Circuitos

El diseño de los circuitos ofrece múltiples rutas a la hora de realizar el recorrido hasta la meta.

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 16Mb de RAM, 50Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de vídeo 4Mb, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim







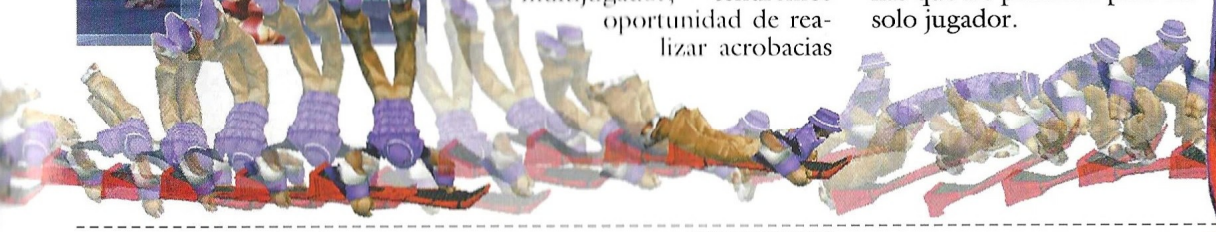
Un Londrés futurista, un Manhattan totalmente desconocido y la ciudad de Tokio, serán los entornos en los que discurrirán las carreras

Las acrobacias serán necesarias en determinados momentos, pero cuando consigues dominar el juego, llegarás a disfrutarlas por puro placer. Incluso existen una especie de raíles en algunas pistas, que permiten al jugador "engancharse" a ellos para acceder a puntos distantes de forma segura y rápida.

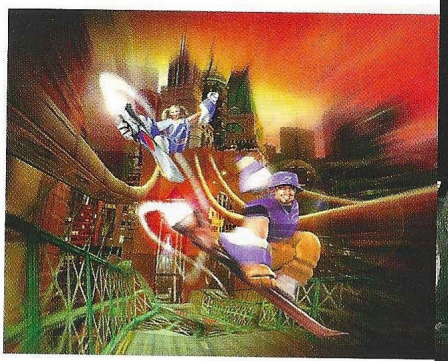
La cantidad de acrobacias que te exigen los diferentes circuitos, llega a superar la treintena en su estado "puro", pero es que combinándolas podrás inventar cientos de ellas nuevas. Incluso es posible que llegues a ralentizar el avance de los demás participantes utilizando algunas de las combinaciones de teclas disponibles. En cuanto a las carreras que se encuentran predefinidas, serán 14, y las distintas modalidades de competición seis.

Juego próspero

A medida que vayamos avanzando en el desarrollo de las partidas, podremos adquirir nuevas tablas más potentes y con distintas configuraciones, que nos permitirán realizar maniobras espectaculares cada vez más atrevidas. No obstante, a la hora de llevar a cabo nuestras carreras, podremos elegir entre Angel, Brad Silver, The King, Kolonel Uri, Max Proteus, Mistress Mia, Nigel Mon, Precious Rose, Shin Takamatsu, o Zak T para intentar batir nuestros propios récords. En lo relativo al modo multijugador, tendremos oportunidad de realizar acrobacias mientras recogemos bonos de tiempo, intentar cambiar globos a nuestro color, atravesar aros o recoger globos que no sean de tu color para arrojarlos a los aros. Seremos retados en estos modos de competición recreándonos en partidas mucho más amenas que las pensadas para un solo jugador.



El diseño de los circuitos ofrece múltiples rutas a la hora de realizar el recorrido hasta la meta



El truco es...

Cuando te encuentres cerca de una curva no se te ocurra incrementar la velocidad, porque la posibilidad de variar la trayectoria que sigues en ese momento, adolece de grandes limitaciones y puedes llegar a tener un percance.

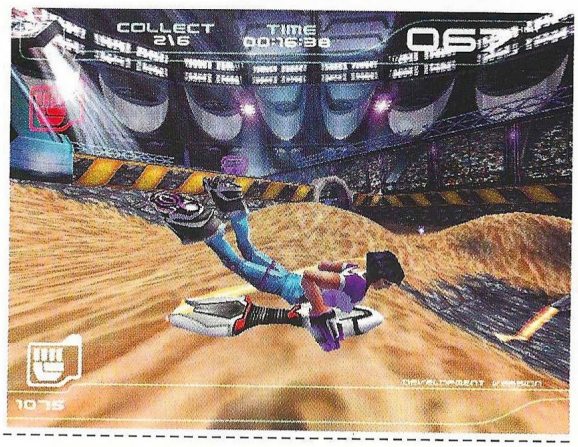
En la sección de trucos de éste número, encontrarás también algunos referidos a TrickStyle, que te permitirán acciones tales como acceder a todos los circuitos automáticamente, o jugar en modo "cabezón" con nuestros héroes, respetando este incremento de peso en la cabeza las leyes físicas del movimiento. Ahora el centro de gravedad se encuentra desplazado. En lugar de estar un poco por debajo del ombligo, como sería normal, parece estar bajo la barbilla. En definitiva, se trata de uno de los juegos de carreras más divertidos del momento, en donde el triunfo no depende sólo de la velocidad, sino también tu astucia. La habilidad del jugador adquiere aquí máxima importancia al ser éste un elemento fundamental para acceder a la victoria. Y es que en TrickStyle, el peso de la suerte es mínimo a la hora de vencer...

Calificación

TrickStyle

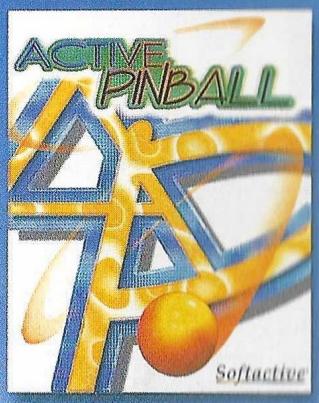
Pros: Gráficos de excelente calidad se ajustan a las posibilidades de tu máquina. Las piruetas y acrobacias amenizan la partida. Muy adictivo por los objetivos a conseguir. Traducido al castellano.

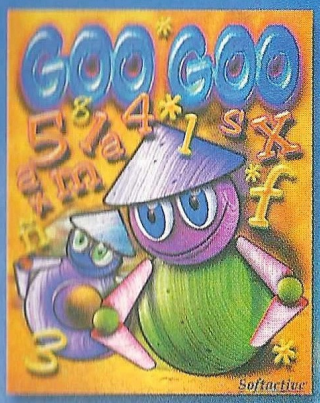
Contras: Los elementos de carrera no varían mucho de un participante a otro. En ese aspecto, el juego resulta un tanto monótono.

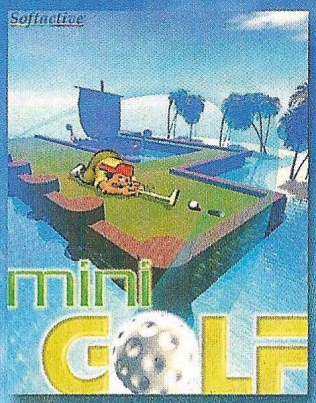


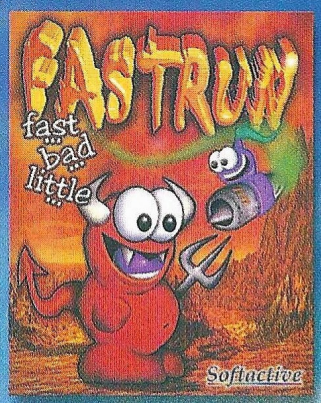
Llega a España....

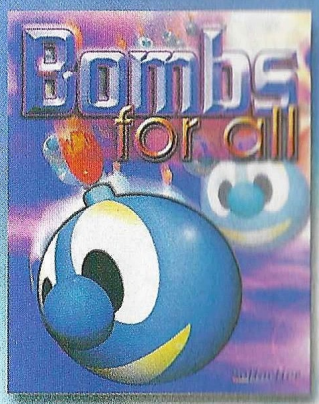
Softactive®

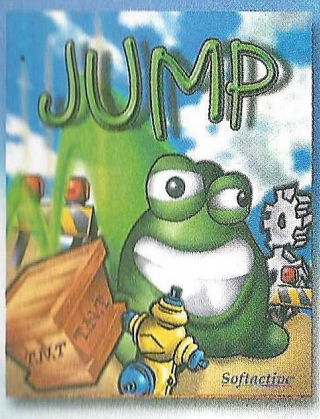


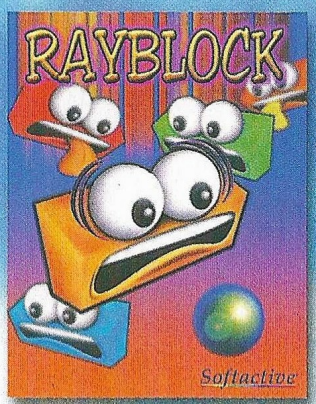


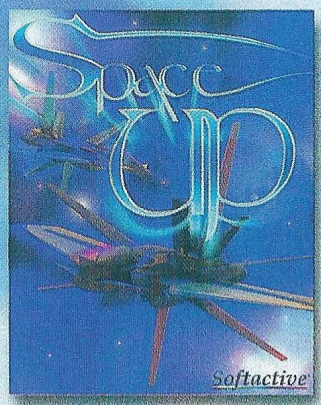


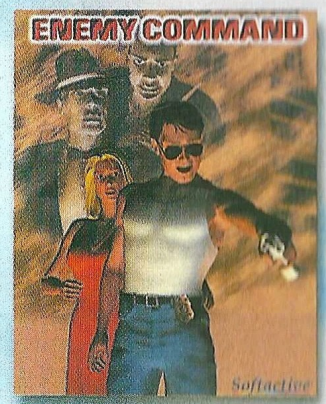


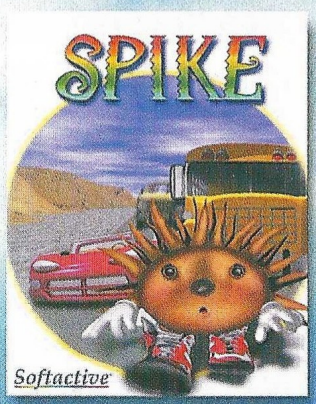


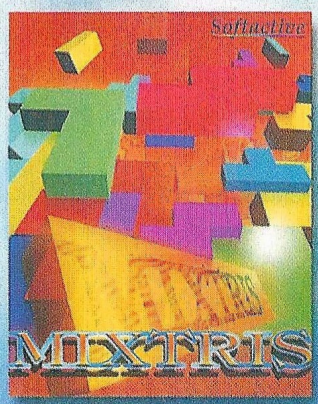












....toda la diversión.

Edita y distribuye SOFTACTIVE - Teléfono 902 330 333 - www.softactive.com

Softactive®

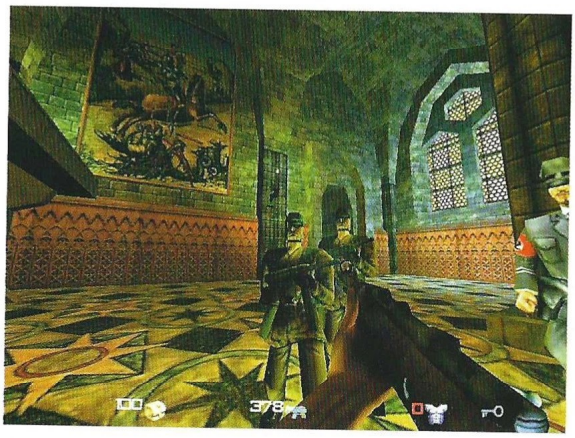
¡Oi!
Mortyr
2093-1944

Los futuros alternativos no han sido muy utilizados hasta ahora. Mirage aprovecha esta veta argumental para presentar Mortyr, un "shooter" en primera persona con un planteamiento original.

Año 2093. El mundo se encuentra unificado bajo el control de la Organización del Orden Mundial Nazi. Obviamente, la Segunda Guerra Mundial no terminó como todos sabemos. En el invierno de 1944, una imparable ofensiva nazi tomó la mayor parte de Europa, decidiendo el final de la guerra y el destino del resto del planeta, que acabaría por sucumbir ante la –ahora– imbatible maquinaria de guerra alemana. Sin embargo, la tiranía nacional-socialista no es la única consecuencia. A finales del siglo XXI, una serie de cambios climáticos amenazan con destruir el planeta. Jurgen Mortyr, científico alemán, sospecha que ambos hechos están relacionados. Su investigación le lleva a la conclusión de que en 1944 los nazis desarrollaron una máquina del tiempo que les permitió el uso de armas futuristas para ganar la contienda. La consecuencia de ese experimento y otros que continuaron es el desastre que se cierne sobre el planeta. En un intento desesperado, envía a su hijo Sebastian al pasado con el objeto de matar al inventor de la máquina del tiempo y cambiar la historia. Pero algo va mal, y en lugar de aparecer en la habitación del inventor termina en la capilla del castillo donde se ubica el proyecto, sólo, desarmado y con el tiempo corriendo en contra...

Inevitablemente, Mortyr reaviva el recuerdo de Wolfstein 3D, aquel primer juego de ID Software que dio origen al género y marcó las pautas para todos los que han venido detrás. Mortyr no va a suponer la misma revolución que aquel título, pero si una puesta al día que aporta frescura a un tipo de juego demasiado explotado.

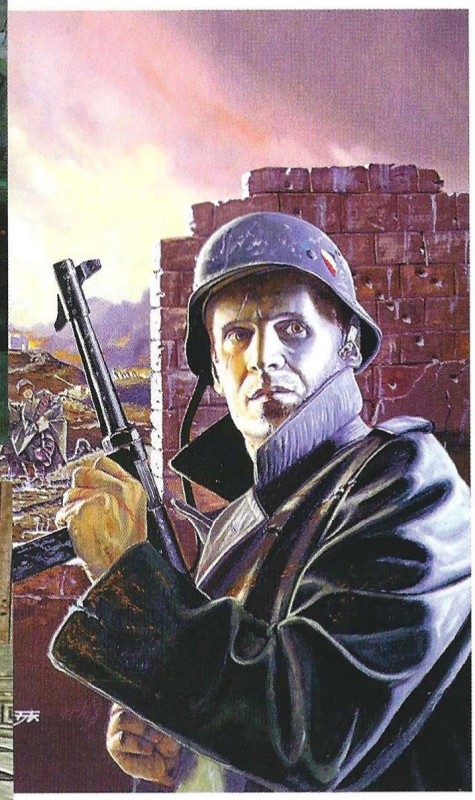
El desarrollo del juego no difiere del habitual –disparar y seguir hacia delante–, pero son otros aspectos los que dan vida a Mortyr. La elección de un entorno realista durante una parte del juego no es muy común y está brillantemente ejecutada. Nada de armas fantásticas, sino las propias del ejercito alemán de la época. La arquitectura gótica que se nos muestra en el castillo donde aparece Sebastian le confieren un estilo visual muy personal y por encima de la media. Hay enormes salas iluminadas a través de magnificas vidrieras como no se habían visto nunca en un juego, suelos tan pulidos que reflejan las paredes y el techo de las estancias, espacios abiertos donde dejamos nuestras huellas sobre la nieve a la vez que escuchamos su sonido amortiguado, podemos contemplar enormes dirigibles –símbolos del poder nazi– cruzando los cielos por encima de nuestras cabezas... En la misma línea, el combate es algo más rea-

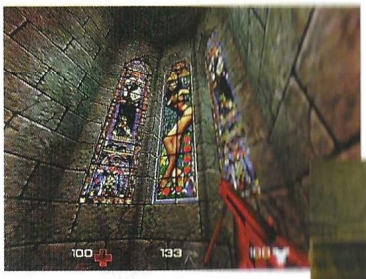


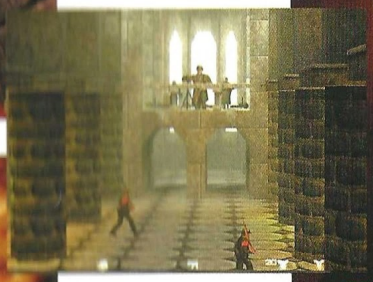
lista de lo habitual. En ocasiones, un tiro certero con el arma adecuada basta para acabar con el enemigo, al igual que con el protagonista.

Otro elemento que aporta frescura a Mortyr es el hecho de que parte de la acción se desarrolla en ese futuro controlado por la Organización Mundial del Orden Nazi. Obviamente, el juego cambia bastante a partir de ese momento. La línea más o menos "histórica" seguida hasta entonces deja paso a una colección de armas, "items", escenarios y enemigos de corte fantástico que resultarán familiares para el jugador curtido. Aunque aquí también se pueden encontrar algunas excepciones, como esa pistola de "control mental" que hace que los enemigos se ataquen entre sí.

Precio: 7450
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, tarjeta de sonido 16 bits, ratón, tarjeta gráfica PCI/AGP compatible con Direct 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1 a 16
Editor: Mirage/ HD Interactive
Distribuidor: Friendware







De forma inevitable, Mortyr reaviva el recuerdo de Wolfstein 3D, el primer juego de ID Software

El truco es...

¿Parece un poco extraño el comportamiento del punto de mira? Si activas la consola -tecla \- encontraras la opción "aim on/off". Desactivada, la bala impactará algo a la derecha, ya que el arma no se encuentra situada en el centro de la pantalla. Activada, el punto de mira señalará exactamente el lugar donde disparas.

Por desgracia, el diseño de los personajes no está a la misma altura que el resto del juego. Su más que notable tosquedad contrasta con la belleza de los entornos y su IA te permite, en ocasiones, estar a la vista de ellos sin que haya ninguna reacción por su parte. Además de tener la desagradable costumbre de aparecer en lugares que, previamente, te habías asegurado de dejar limpios de todo alemán. Sin embargo, esto no disminuye la impresión general de estar ante lo que, por lo demás, es un buen juego.

Mortyr 2093-1944 es en cierta forma un homenaje/actualización de Wolfstein 3D, el padre de todos los "shooters". No supone el salto cualitativo de aquel, pero si es capaz de colocarse sin problemas como uno de los mejores del año gracias al cuidado puesto en su ejecución y diseño.

Calificación

Mortyr 2093-1944

Pros: Escenarios de un nivel gráfico y de diseño muy alto. Buena recreación de la época. Mortyr presenta un argumento original, juega la baza de la nostalgia y engancha sin que te des cuenta.

Contras: Los enemigos desmerecen del resto del juego. A pesar de los saltos en el tiempo, como en casi todos los "shooters", la acción continua siendo demasiado lineal.

Lo que pudo ser y no fue

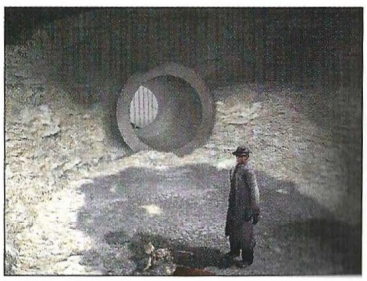
Nocturne

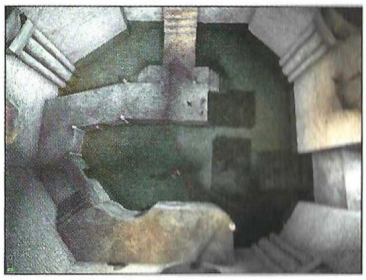
Nocturne salió a la venta en Estados Unidos el mismo día de Halloween. Una fecha ideal para un juego que busca su ambientación en las fuentes del cine clásico de horror.

Un siniestro personaje camina por los pasillos de una secreta institución gubernamental conocida como The SpookHouse. Allí, un hombre tullido, pone a Joshua Stranger al corriente de lo que será su próxima misión. Trasladarse a la región alemana de Gaustadt, con el objetivo de recuperar la piedra Yathgy, capaz de dotar de poderes extraordinarios al vampiro que la posea. Por supuesto, The SpookHouse no son los únicos interesados, y para llegar hasta el artefacto Stranger deberá adentrarse en lo más profundo de los bosques alemanes y combatir a todo tipo de hombres lobo, vampiros, gárgolas, diablos y demás criaturas surgidas del mismo infierno hasta enfrentarse al mismo conde Vizcou, poderoso vampiro que no está dispuesto a renunciar a las amplias posibilidades de desarrollo personal que la piedra Yathgy ofrece a su poseedor. Antes de partir, Stranger conocerá a su acompañante en la misión: Svetlana Lupescu es una hermosa mujer, medio humana, medio vampira que no goza de la simpatía del protagonista, ferviente enemigo de todo lo sobrenatural....

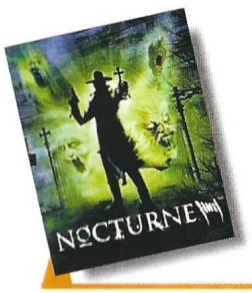
Nocturne apuesta por la baza cinematográfica, poniendo un fuerte énfasis en la narración y todos los elementos que la apoyan. Cuatro historias diferentes para un mismo juego. Alemania en 1927, Texas en 1931, Chicago 1933 y Francia 1935. Historias de horror y sangre, que comparten un mismo personaje central y un contexto general. Y un remarcable esfuerzo por parte de sus programadores para dotar al juego de la atmósfera más siniestra e inquietante que se haya visto en un juego hasta a la fecha. Es en este aspecto donde Nocturne brilla con luz propia y se desmarca del resto del pelotón. Las fuentes de las que bebe el juego son innumerables y, todo hay que decirlo, de un excelente buen gusto. Los mitos del terror europeos, las películas clásicas de la Universal, la oscura estética impresionista alemana de los años 20, personajes y situaciones sacados directamente de la serie B americana.... Todo ello se conjuga con una estructura narrativa cerrada, que si bien puede resultar un poco frustrante en ocasiones por la excesiva linealidad de la historia, proporciona al jugador una experiencia muy similar a la de asistir a la proyección de una antigua película de serie B cargada de violencia y sangre.

El estilo narrativo elegido para este juego de acción es el mismo de la serie Resident Evil: personajes representados en 3D que se mueven por escenarios 2D prerenderizados, lo que contribuye a alimentar los paralelismos con el cine antes mencionados. En este sentido, el equipo desarrollador ha realizado un gran esfuerzo para que



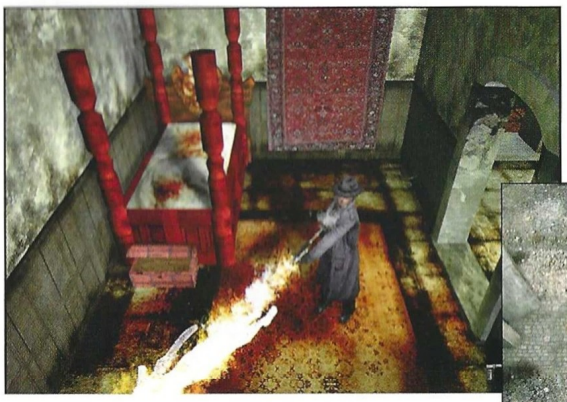


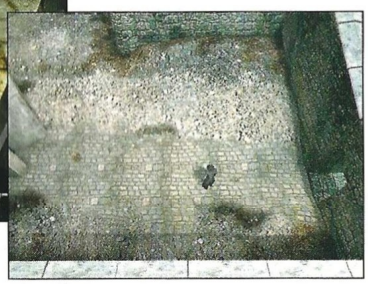
Moloch: Si, Stranger, déjanos practicar.



Precio: 7995
Requerimientos : Pentium MMX, Celeron, Pentium2, Pentium3 o Athlon 233 Mhz o superior, 64MB de RAM (96 MB para aceleración 3D), 500MB libres en disco duro, ratón, Windows 95/98, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Gathering of Developers/ Take 2 Interactive
Distribuidor: Proein

Nocturne cuenta con la atmósfera más siniestra e inquietante que se haya visto en un juego hasta la fecha





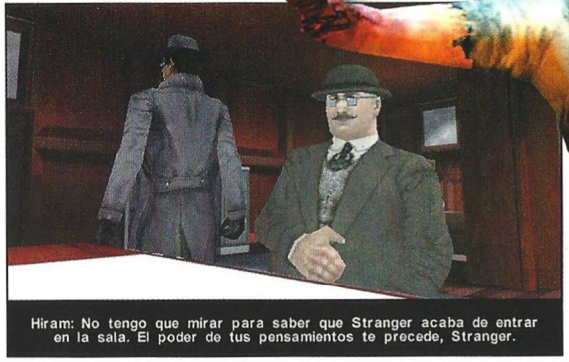
esos escenarios sean de la mayor calidad posible, utilizando color en 32 bits, lo que deja a los usuarios de 3Dfx de lado a menos que recurran al modo software, para lo que necesitarán una máquina bastante potente. Y no podrán disfrutar del color en 32 bits. En la web de Nocturne se encuentra un parche para los usuarios de 3Dfx, pero lo cierto es que no hemos podido hacerlo funcionar, por lo que habrán de esperar algo más.

El truco es...

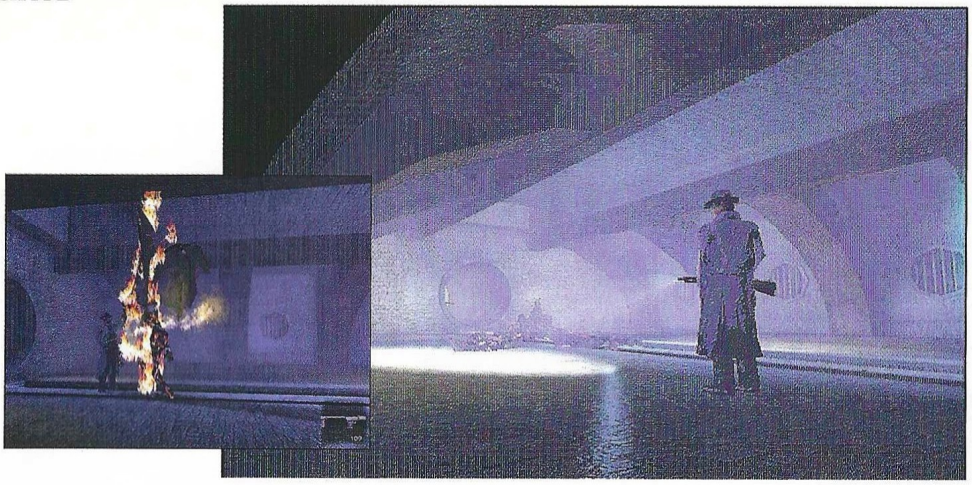
Pulsa F10 y teclea "goremode". Obtendrás sangre y vísceras a destajo. Si escribes "winblows", conseguirás todas las armas y municiones.

Desde un punto de vista técnico, el juego destaca por la utilización que hace de los efectos de luz y sombras. Ambos tienen una importancia vital tanto en la atmósfera del juego como en su desarrollo dramático, y el resultado es sobresaliente. La tétrica iluminación de la mayoría de los lugares en los que se desarrolla la acción, la luz proporcionada por la luna en los bosques, linternas, fuego, el modo de visión nocturna... y las espectaculares sombras que proyectan unos y otros personajes, todo ello en tiempo real, merecen los mayores elogios. Al igual que el uso que se hace de la excepcional banda sonora, también utilizada como elemento narrativo, anunciando la llegada de un peligro o puntualizando los momentos más dramáticos.

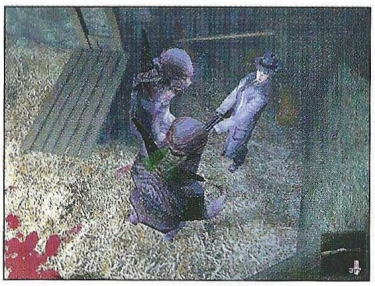
Desgraciadamente, hay otros elementos en Nocturne que no están a la misma altura. Los creadores del juego vincularon la campaña americana de lanzamiento al día de Halloween y, quizás por respetar esa fecha, se puso a la venta un producto que, en algunos aspectos, da la impresión de no haber sido finalizado. El error más flagrante es el terrible "clipping" que se produce a lo largo de todo el juego. Cualquier cadáver u otro objeto que no forme parte de los escenarios prerenderizados se vuelve intangible cuando Stranger ocupa su

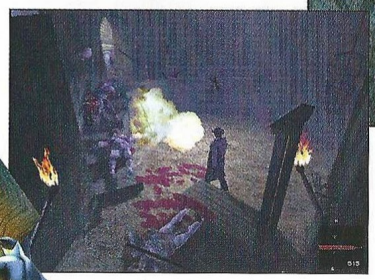


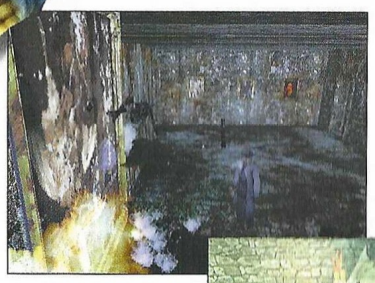
Hiram: No tengo que mirar para saber que Stranger acaba de entrar en la sala. El poder de tus pensamientos te precede, Stranger.

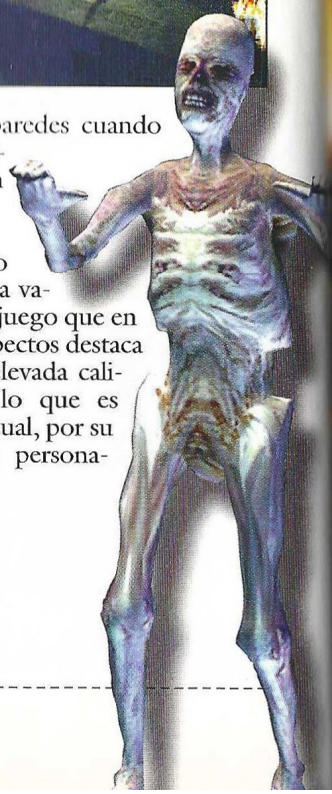


Desde un punto de vista técnico, el juego destaca por el uso que hace de los efectos de luz y sombras









se queda mirando a la pared, pegado a ella, para el resto de la aventura-, o la misma Svetlana tiene la fea costumbre de colocarse en medio del ángulo de visión del jugador, correr contra una mesa u otras cosas por el estilo. Y en las escenas cinemáticas, realizadas con el mismo "engine" que el resto del juego, los personajes tienden a chocarse contra las paredes cuando se acercan a una puerta.

Todo esto resta valor a un juego que en otros aspectos destaca por su elevada calidad y, lo que es más inusual, por su marcada personalidad.

personajes no jugables también tiene sus momentos estelares. Por ejemplo, algunos demonios tienen la costumbre de quedarse atrapados corriendo contra una pared, cuando deberían girar para continuar su huida o darse la vuelta para atacar a su perseguidor. O la repetición de ciertas "situaciones" –un enemigo te espera a la vuelta de una esquina para atacarte; acabas con él y vuelves a pasar por el mismo lugar segundos después para encontrarte al mismo enemigo realizando la misma emboscada...- En cuanto a los PNJ´s, a veces se quedan en las posiciones más absurdas después de dialogar contigo – el alcalde que aparece en la primera misión

espacio, algo que no beneficia en nada a la inmersión del jugador dentro de la historia. Peor todavía, en el momento en que el protagonista se acerca demasiado a una pared, sus brazos desaparecerán misteriosamente dentro de ella. Esto no sucede de manera ocasional, sino que es una constante a lo largo de todo el juego. Y errores tan elementales como estos no deberían tener cabida en juego que se pone a la venta y se supone finalizado. La IA de los enemigos y de los

Calificación

Nocturne

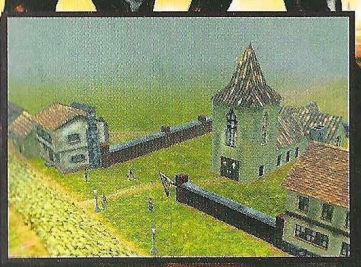
Pros: Nocturne brilla en su apartado gráfico y, sobre todo, por la magnífica atmósfera y ambientación conseguidas. Muy buen diseño de niveles y un uso excepcional de la música, las luces y las sombras. Bastante violento.

Contras: Excesiva linealidad en la historia que, en ocasiones, limita al jugador al papel de un espectador pasivo. Problemas con la IA y otros de tipo gráfico.

Shadow Company

Left for dead

Finalmente
un juego de acción táctica
en tiempo real
totalmente en 3D



Controla hasta 12 mercenarios a la vez, cada uno con sus propias habilidades específicas.
9 vastas zonas de campaña y docenas de misiones realistas.

¡¡ Lucha por la supervivencia y la venganza de tu equipo !!

©1999 Sinister Games. Todos los derechos reservados.

UBI SOFT ENTERTAINMENT
Crta. de Rubí, 72-74 3a planta. Edificio Horizon
08190 Sant Cugat
Barcelona
http://www.ubisoft.es

CD-ROM PC

SINISTER GAMES

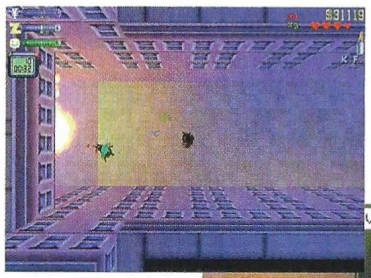
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

El arte de la corrupción

Grand Theft Auto 2

Uno de los juegos que más polémica generó hace un tiempo en el mercado de los videojuegos regresa ahora con una segunda parte que aporta menos novedades de las esperadas.

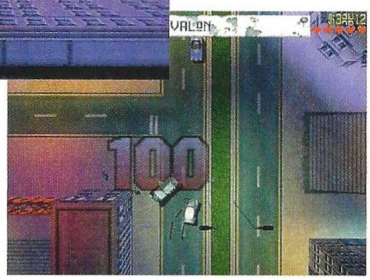
De un tiempo a esta parte, muchos juegos han optado por una mecánica un tanto violenta: juegos en los que matar, torturar y comprar drogas estaba a la orden del día, que a decir verdad aportó "aire fresco" a algunos de los géneros más "machacados". Muchos medios de comunicación se echaron encima de los grupos programadores intentando que el juego nunca saliera a la venta o fuera retirado del mercado... no fue posible. Grand Theft Auto fue uno de los muchos juegos afectados y también uno de los que más éxitos cosechó, porque en cierto modo gozó de publicidad gratuita. Después de todos los éxitos obtenidos tanto en PC como en consolas, con la primera versión y el posterior add-on que nos situaba en el Londres de los '70, GTA vuelve, incluyendo únicamente un 2 como coletilla al título original y muy pocas novedades en general, aunque sigue siendo igual de adictivo que el original.

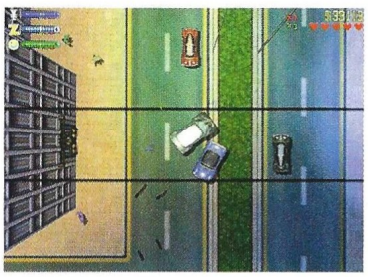


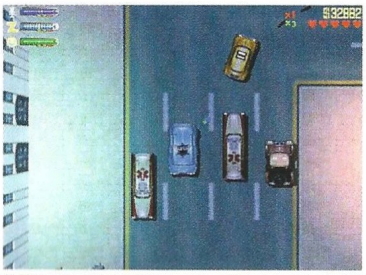
Novedades

La mayor diferencia que apreciaremos respecto al GTA original la podemos encontrar en el apartado gráfico, pero tampoco es una mejora demasiado grande, ya que únicamente se han limitado a incluir algunas texturas más y efectos de luz. Lógicamente el aspecto general del juego es mejor, ya que veremos todo mucho más nítido y depurado. Los polígonos se presentan en pantalla de un modo más fluido y rápido, con lo que el juego se hace más dinámico que la versión anterior: más vehículos y peatones en pantalla, un color más elaborado, y como no, más violencia.

Como todos recordaréis, el argumento del juego nos ponía a los mandos de un tipo en una gran ciudad, en la que tenía que buscarse la vida del mejor modo que pudiese para hacer algunos "trabajillos". El método era muy sencillo, había que seguir una flecha hasta encontrar una cabina telefónica, en la que nos darían instrucciones precisas para cumplir una misión. Empezaríamos desde lo más bajo, haciendo trabajos de lo más rastrero, como robar algún que otro coche o propinar una paliza a un pobre hombre, pero esto sólo sería hasta ganarnos la confianza de la mafia e ir subiendo peldaños poco a poco. En esta ocasión habrá que hacer exactamente lo mismo: conseguir integrarnos bien en el hampa y no confiar jamás en nadie, ya que a la más mínima nos traicionarán.







Un sistema extraño

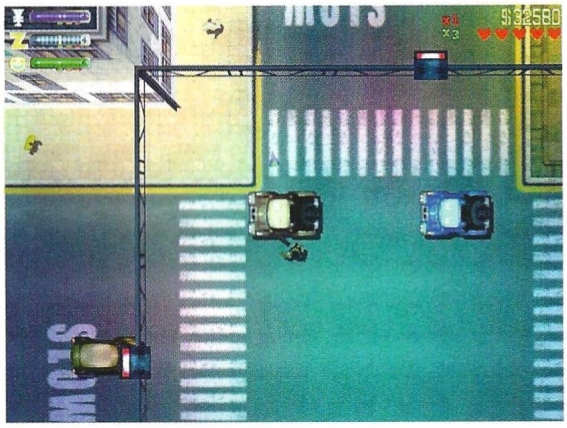
Como os hemos dicho, el sistema de juego no ha variado en casi nada, de modo que cuando comencemos a jugar veremos a nuestro personaje desde una perspectiva superior, todo a "vista de pájaro", pero a la vez muy detallado, ya que es posible distinguir sin problemas la mayoría de los elementos que hay en una ciudad, como las cabinas, cajas tiradas por los rincones de los callejones o papeleras. Al principio el control del personaje se nos puede antojar extraño, debido en gran parte al tamaño de éste y al del resto de los elementos.

Además de hacer que ande por toda la ciudad –en todo momento dispondremos de libertad de movimientos– tendremos un botón que hará que saltemos y otro para propinar puñetazos a la gente o a nuestros enemigos. Pero no sólo serán puñetazos lo que demos; repartidas por toda la ciudad encon-

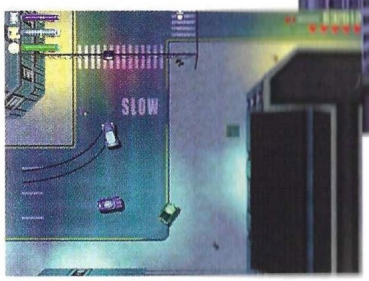
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 65MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, Aceleradora 3D, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: RockStar Games
Distribuidor: Proein

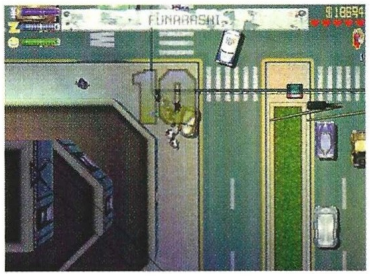
Los polígonos se presentan en pantalla de un modo más fluido y rápido, con lo que el juego se hace más dinámico

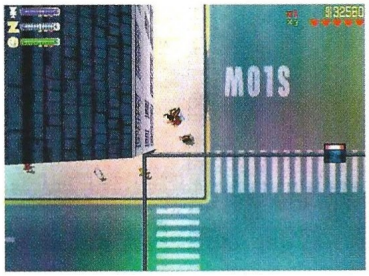
traremos infinidad de armas, como pistolas, ametralladoras e incluso cócteles Molotov. Si tenemos que acabar con una persona, nos serviremos simplemente de nuestras propias manos o de una pistola, pudiendo optar también por atropellarles con un coche. Sin embargo, los lanzacohetes y armas similares serán las más indicadas para destruir coches o elementos más resistentes.



GTA 2 es un buen juego, tanto en su concepto como en muchos otros aspectos, pero peca de poca imaginación con respecto a su antecesor, algo que juega muy en su contra, sobre todo para aquellas personas que esperaran algo distinto e innovador. GTA 2 gustará a casi todo el mundo que disfrutase con el original o con la edición de Londres, pero otros muchos se quedarán indiferentes debido a las casi inexistentes novedades que se han incluido.

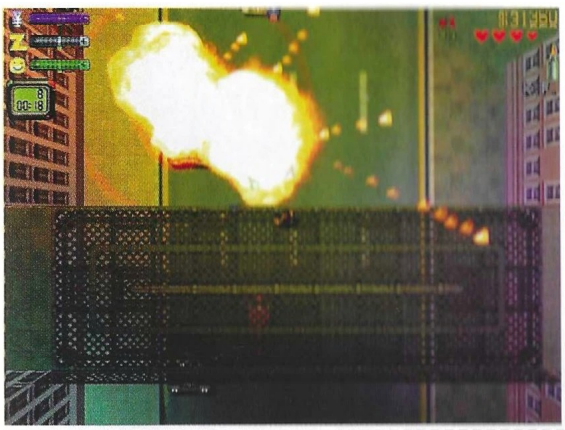






El truco es...

Memoriza la ciudad del mejor modo que puedas, así como las calles que estén menos concurridas, para llegar antes a los sitios en los que cumplir alguna misión.



Calificación

Grand Theft Auto 2

Pros: Sigue siendo igual de adictivo que el original. El apartado gráfico presenta mejoras con respecto a las anteriores versiones.

Contras: Apenas han cambiado nada, algo que le resta puntos. En ocasiones nos volveremos locos con el control del personaje.

El tercero en discordia

Freespace 2

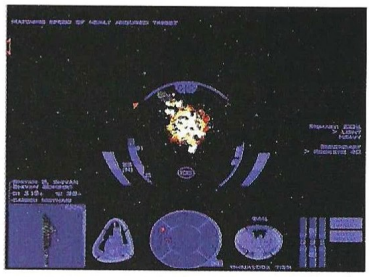
Durante toda la década de las 90, ha habido dos series que han dominado el panorama de los simuladores espaciales: Star Wars y Wing Commander. El atractivo de la mitología creada por Lucas y la personalidad del universo salido de la mente de Chris Roberts no encontraron ningún contendiente a su altura hasta la publicación el año pasado de Descent Freespace.

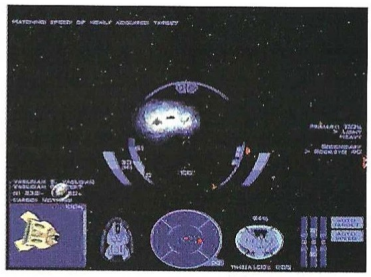
Volition no ha tardado demasiado en poner a la venta su continuación. Y a tenor del resultado final, hay casos en los que la premura no está reñida con la calidad. En Descent Freespace, una larga guerra de 14 años entre dos razas, los Terrans y los Vasudans, se veía interrumpida por la aparición de un tercer bando: los misteriosos y tecnológicamente superiores Shivans. Al tener que afrontar la posibilidad real de su extinción, Terrans y Vasudans unían sus fuerzas contra el enemigo. Un conflicto que terminaba con una pírrica victoria para esa desesperada alianza.

La trama del segundo episodio permanece ligada a los acontecimientos que tuvieron lugar en el primer título. Han pasado 32 años. La unión entre ambas civilizaciones todavía se mantiene y han tenido tiempo de reconstruir sus respectivas sociedades. Las cosas comienzan a torcerse cuando un grupo de Terrans se escinde de la alianza por un aparente conflicto con los Vasudans. Por otro lado, los Shivans eligen este delicado momento para hacer su reaparición, iniciando una nueva guerra que, esta vez, tendrá dos frentes.

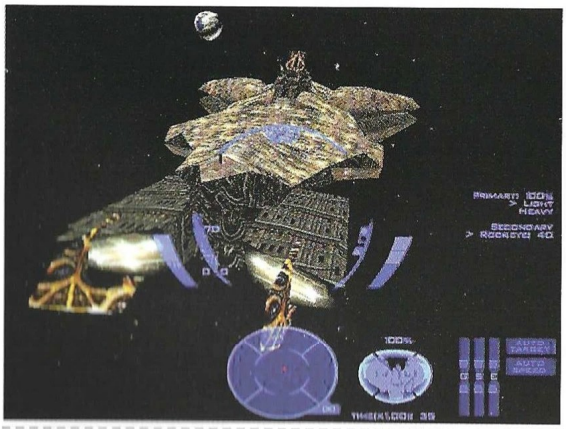
Este es el punto de partida. La trama se irá complicando a partir de este momento –tras la espectacular intro que nos pone en situación–, presentando a menudo giros sorprendentes y manteniendo la atención del jugador en todo momento.

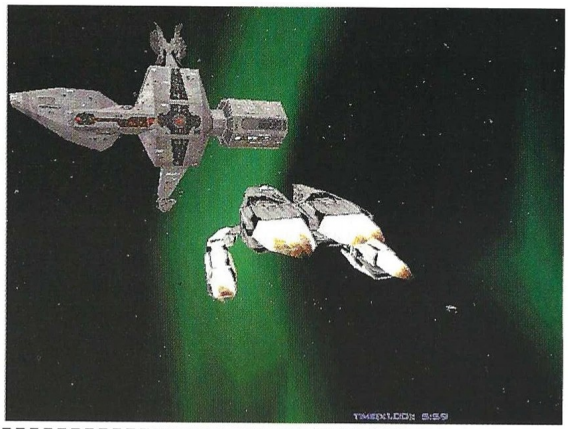
Al igual que sucedía en el original, la historia se desarrolla a través de sumarios que preceden a cada misión, escenas cinemáticas intercaladas y los propios acontecimientos que se suceden dentro de las misiones. La jugabilidad de Freespace 2 resultará familiar a los veteranos de Descent Freespace, aunque encontrarán significativas mejoras. Continuas pilotando cazas y bombarderos, pero las naves crucero han sido muy mejoradas, siendo ahora tan mortales y peligrosas como realmente grandes. Este tipo de naves no suelen tener un papel muy relevante en la mayoría de los simuladores espaciales, pero en Freespace 2 constituyen un elemento fundamental que contribuye enormemente a darle un aire épico a todo el juego. En cuanto al resto de las naves espaciales, Freespace 2 alcanza un magnifico equilibrio entre lo viejo y lo nuevo. Presenta un gran número de nuevos diseños y funciones, sin por ello renunciar completamente a lo que se conoció en el primer título. Otro elemento novedoso es la nébula en la que se encuentra a los Shivans por primera vez. No sólo presenta un aspecto fantástico, sino que puede interferir en tus controles, además de dificultar tu campo de visión, lo que probablemente te va a convertir en un blanco más que apetecible. Los gráficos de

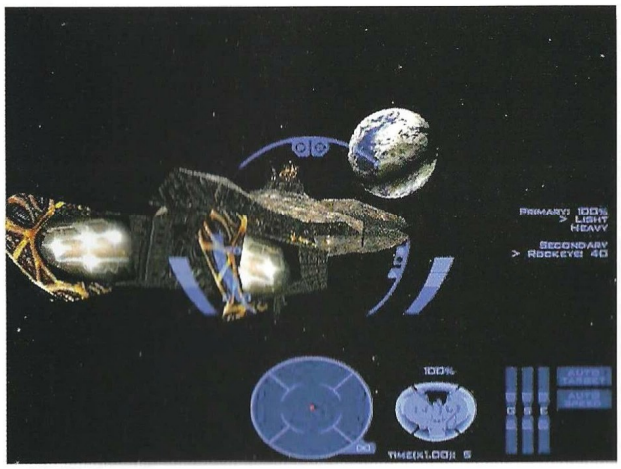




Precio: 7 990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, aceleradora 3D con 8 MB, Windows 95/98/NT
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Volition/Interplay
Distribuidor: Virgin





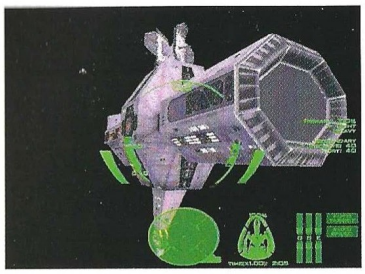


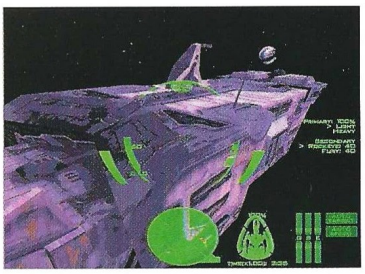
Freespace 2 son, en general, fantásticos. Admiten una resolución de hasta 1024x768 y una profundidad de color de 32 bites, si tienes la tarjeta gráfica adecuada para ello. Obviamente el juego requiere de aceleración 3D, pero hace muy buen uso de ella.

El diseño de las misiones es variado y de alto nivel. Los objetivos van cambiando dentro de la misiones de acuerdo con acontecimientos previamente guionizados. De hecho, tienen lugar muchas conversaciones entre los pilotos durante todas las misiones, lo que hace que la historia se desarrolle de forma fluida y proporciona un contexto más creíble que impide que el juego se reduzca a un simple "matamarcianos".

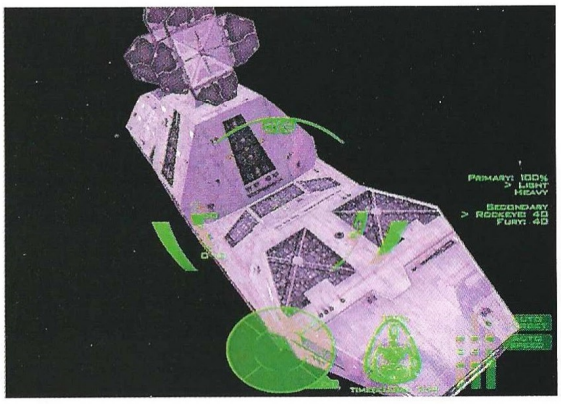
El interfaz de Descent Freespace era uno de sus mayores aciertos y apenas ha cambiado. La información que necesitas es fácilmente accesible. El panel te permite identificar la nave que persigues, los misiles que se dirigen hacia ti, las posiciones y distancia de los objetivos, tanto amigos como enemigos... La multitud de opciones de control que ofrece el juego puede ser un poco difícil de asimilar, pero cuando te hagas con ello, el control sobre el juego será perfecto. E incluso el soporte multijugador, una de las principales carencias del título anterior ha sido notablemente mejorado, tanto en su rendimiento general como en las opciones de juego disponibles.

Freespace 2 es un gran juego. Quizás las únicas pegas sean una IA que falla en ocasiones –las naves tienden a colisionar con demasiada facilidad, por ejemplo- y una curva de aprendizaje demasiado pronunciada. Por lo demás, es el mejor simulador espacial publicado este año.



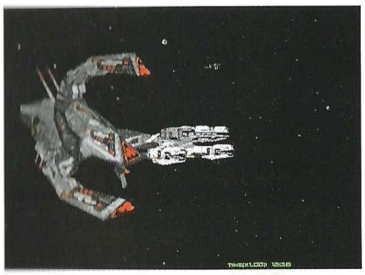


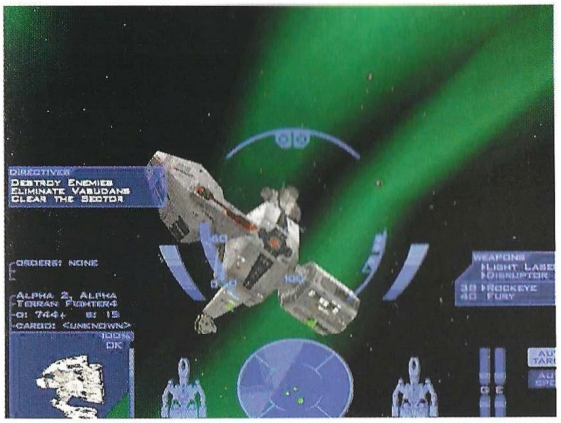
El soporte multijugador, una de las principales carencias del primer título, ha sido notablemente mejorado

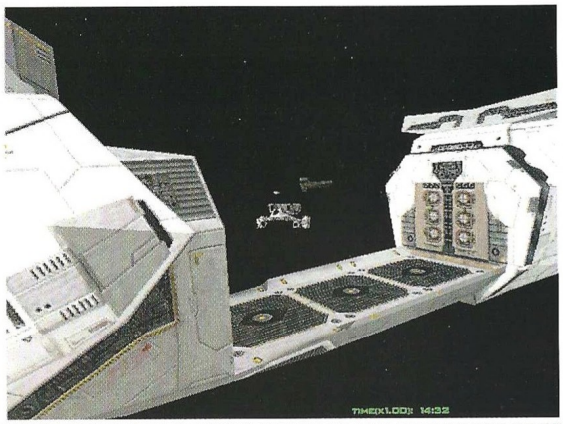


El truco es...

En este juego no vale saltarse las fases de instrucción. Si quieres llegar a algún lado habrás de estudiarlas con detenimiento.







Calificación

Freespace 2

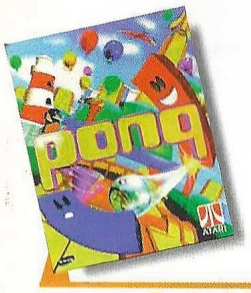
Pros: Los gráficos, la jugabilidad y la historia han sido mejoradas en relación al título anterior, ya de una alto nivel. Vamos, toda una delicia.

Contras: Tan lamentable como por desgracia frecuente: el juego no ha sido traducido a nuestro idioma.

La calidad de un clásico

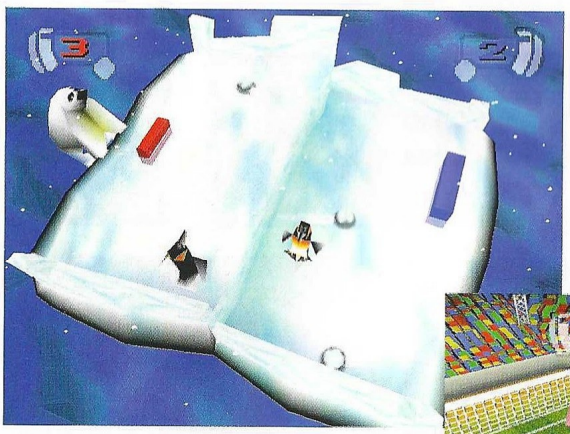
Pong

El clásico por antonomasia regresa al mundo del vídeojuego, ofreciendo jugabilidad a raudales y un aspecto gráfico mejorado.



Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 166, 16MB de RAM, 40MB de disco duro, CD-ROM 4X, SVGA 2Mb, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Hasbro Interactive
Distribuidor: Proein

El que podría ser calificado como el "padre" de los vídeojuegos, regresa después de muchísimos años para hacer recordar viejos tiempos a aquellos que lo conocieron en su día y para enseñar a muchos otros un producto con el que se divertían sus padres. El juego no es otro que Pong, aquel que consistía en una especie de partido de tenis, y que utilizaba unos gráficos que hoy parecen irrisorios en comparación de lo que podemos ver. Lo único que podíamos ver sobre un fondo negro eran dos barras blancas moviéndose de arriba abajo y un pequeño cuadrado que no paraba de rebotar en las delimitaciones de la pantalla. Todo consistía en marcarle más tantos a nuestro oponente, estuviese controlado por la máquina o por un amigo, y a decir verdad era efectivo 100%, la adictividad que generaba pocas veces se a repetido, al menos en juegos similares e incluso en algunos supuestamente superiores.



Más divertido imposible

Ya os hemos explicado el desarrollo del juego, el que como habéis podido comprobar no es nada complicado, pero como no sería lógico volver a sacar el mismo juego de antaño sin hacer ni la más mínima variación, nos encontraremos, además de con un más elaborado apartado gráfico, con muchos más modos de juego, a cuál más divertido. No solo tendremos que golpear la bola, no, también habrá que utilizar algunas "armas", como focas, que se pondrán detrás de nosotros para proteger nuestra "portería".

Los partidos discurren en unos escenarios de lo más variopinto, como el polo o un campo de fútbol, en el que controlaremos dos barras en lugar de una. En estos escenarios también se nos presentarán algunas dificultades, como ventiscas, agujeros en el suelo, topos en los que rebota constantemente la bola, y un sin fin de trampas.

El apartado gráfico, sin llegar a ser increíble, cumple perfectamente con su objetivo, que no es otro que divertir. Se han empleado polígonos y texturas para la creación de todos los elementos, incluso para las barras que controlamos, que dejan de tener ese aspecto tan "plano".

Pong es un juego divertido, muy divertido, pero no colmará las expectativas de los más exigentes ni de lejos; eso si, aquellos que quieran pasar un buen rato, ya sea solos o en compañía, disfrutarán de lo lindo.

El truco es...

Lo único importante en este juego es ser rápido, para "colar" por el más mínimo hueco la bola a nuestro contrario. Practica hasta que te hartes en los niveles más sencillos.

Calificación

Pong

3000

Pros: Adictivo como el que más, Pong regresa para hacer pasar un buen rato a grandes y pequeños sin excepción.
Contras: No gustará demasiado a los que gusten de juegos más elaborados.

UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (BCN)
Tel. 902 11 78 03
http://www.ubisoft.es

CD-ROM PC

NINTENDO64

Tonic Trouble:
el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64
http//www.tonictrouble.com

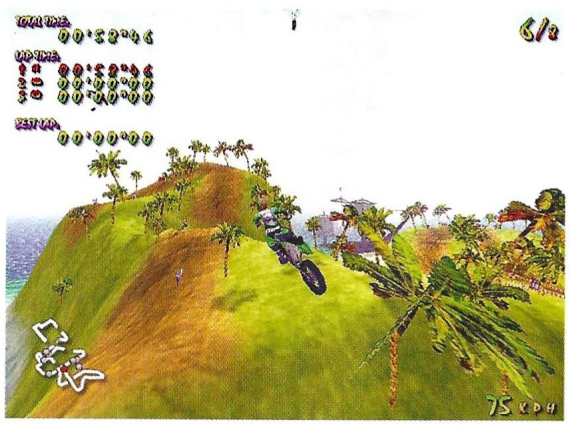
Ubi Soft

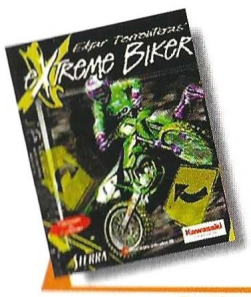
El gran salto

Edgar Torronteras' Extreme Biker

En números anteriores ya os hemos adelantado algo sobre este Extreme Biker, en el que lo más importante es hacer todo tipo de locuras a bordo de nuestra moto de cross, eso sí, sin partirnos demasiados huesos.

Algo que en éste juego será inevitable, ya que debido a la cantidad de saltos estratosféricos que realizaremos acabaremos muchas veces aterrizando en el suelo con la crisma. Nuestro piloto parecerá un simple guiñapo, dando la sensación de que se ha fracturado hasta el último y más resistente hueso del cuerpo. Para la programación de este juego, Deibus Studios ha contado con la inestimable ayuda del mismísimo Edgar Torronteras, posiblemente el piloto de cross más "loco" del mundo. Ver a Edgar en acción es algo realmente impresionante, realizando las acrobacias más difíciles que podáis imaginar a bordo de su moto, las que además han sido fielmente reflejadas en el juego que nos ocupa. A decir verdad, son el "alma mater" de este juego, y con lo que realmente nos divertiremos una vez nos hayamos acostumbrado al extraño control del que hace gala Extreme Biker.





Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 70MB de disco duro libres, CD-ROM 8X, Aceleradora 3D de 4Mb, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Deibus Studios
Distribuidor: Havas Interactive

Definición: extraño

Sería probablemente el apelativo que mejor le iría a este juego, y no sólo por pequeñeces, sino por todo el conjunto en general. Mucha gente puede resultar confundida con este juego, de modo que vamos a explicar del mejor modo que podamos en qué consiste exactamente. Al contrario de lo que pudiera parecer, Extreme Biker no es un juego de motos en toda regla, o por lo menos, no un simulador "real". La mayoría de los circuitos que encontraremos cuando comencemos a jugar han sido sacados de algún lugar recóndito de la mente de los programadores, lo primero por que no son reales, y lo segundo y más importante porque discurren en los parajes más extraños que hemos tenido el placer de ver. Correremos a toda velocidad por los tejados de París, por "valles malditos" e incluso "treparemos" con nuestra moto por huesos de dinosaurios. Como podéis ver ninguno de estos circuitos se parece a nada que se pueda ver en la vida cotidiana, aunque para ser sinceros, hay algunos que sí, como por ejemplo los que transcurren en un estadio a rebosar de gente, pero son los que menos.

Lo que se ha tratado de conseguir con este juego, es un híbrido entre cross y locura a la enésima potencia, algo que gustará a muchos y decepcionará a otros. Como os hemos comentado anteriormente, lo más importante en este juego son la infinidad de acrobacias que podremos realizar, muchas de ellas sacadas del ingente repertorio de Edgar. Quien no haya visto nunca a Torronteras en acción, llegará a pensar que es imposible que haga todo eso, y si que es capaz, nosotros damos constancia de ello. Sin embargo, muchas otras cosas que podremos hacer a los mandos de nuestra moto son una mera ilusión: cabriolas que ningún mortal podría llegar a realizar jamás, como dar cinco vueltas en el aire para terminar "aterrizando" perfectamente... pero todo esto es debido al caracter con el que se ha concebido el juego.

Dos formas de control

Una vez estemos a los mandos de una moto, podremos y tendremos que controlarla de modos independientes, uno de ellos para acelerar, frenar y todos los movimientos típicos de una moto. El otro modo es el que más tiempo nos llevará, ya que tendremos que aprender a controlar la moto en el aire. Cuando tomemos una rampa para saltar, tendremos la posibilidad de no hacer nada, es decir, saltar sin más, o por el contrario podremos hacer las piruetas que deseemos, ya sea utilizando los controles de dirección o un botón específico para hacerlas aún más extrañas y peligrosas. Con la dirección nos limitaremos a ladear la moto e incluso a girar, pero con el movimiento especial haremos que Edgar desplace su cuerpo a donde deseemos, haciendo todo más increíble y menos monótono.

El truco es...

Práctica de un modo constante las piruetas para salir airoso de muchas situaciones extremas, de otro modo acabarás siempre en el suelo.

Efecto clipping

Uno de los aspectos más flojos de Extreme Biker son los gráficos. Sin estar mal del todo nos cansaremos hasta decir basta con la ingente cantidad de clipping que presenciaremos de un modo constante. Tanto las ruedas de nuestra moto como otros muchos elementos están en multitud de ocasiones atravesando el asfalto, el barro o la arena; da igual, siempre está unos centímetros por debajo del firme. En otras ocasiones lo apreciaremos en todo su esplendor, como cuando, queramos o no, nos estrellemos de frente con un vehículo o un árbol: para nuestra sorpresa lo atravesaremos y saldremos inmunes de tan embarazosa situación.

Un juego al que no se le puede negar que tiene algunos buenos detalles, pero en el que en tonos generales predomina una mediocridad que es, cuando menos, evidente. La verdad, tenemos que confesarlo, esperábamos bastante más.

Calificación

Edgar Torronteras' Extreme Biker

Pros: Podremos emular a Edgar Torronteras de un modo espectacular. Algunos efectos gráficos.

Contras: Una cantidad de clipping que acabará dándonos dolor de cabeza. Es un juego demasiado irreal.

Crónicas de una lombriz

EarthWorm Jim 3D

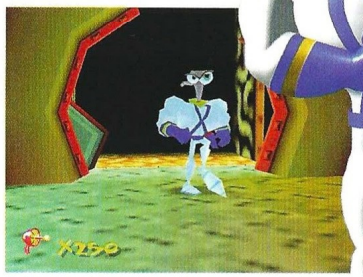
Uno de los personajes del carismático Dave Perry de Shiny, regresa al mundo de los juegos con un aspecto totalmente renovado. La cuestión es, ¿mejor o peor?

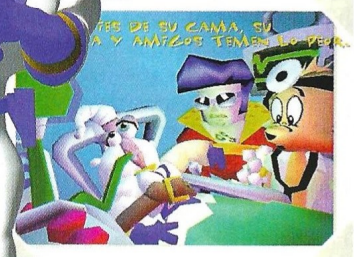
Earthworm Jim, uno de los personajes que mejores ratos han hecho pasar a mucha gente, regresa para continuar con sus locas historias, en las que no faltan las vacas voladoras o los cerdos de laboratorio. Al igual que en las dos anteriores entregas, todos los niveles del juego derrochan una gran imaginación, haciendo siempre uso de una locura desbordante, en la que los elementos más irreales y extraños conviven en perfecta armonía. Los antecesores de este Earthworm Jim 3D transcurrían en escenarios 2D pero perfectamente concebidos, llenos de detalles y unos personajes dotados de una excelente animación. El sistema de juego era sencillo: avanzar por todos los niveles hasta llegar a su fin saltando de una plataforma a otra, y como no, acabando con los extravagantes enemigos que se cruzaban en nuestro camino empleando unas armas extremadamente originales o incluso, usando nuestro propio cuerpo de lombriz como si de un látigo se tratase, ya que nuestro personaje –una lombriz– iba dentro de un cuerpo robótico que le permitía moverse con soltura. Pero además de todo esto Earthworm Jim destacaba por su gran sentido del humor, que resultaba en ocasiones escabroso y de mal gusto, pero casi siempre nos hacía reír a plena carcajada.

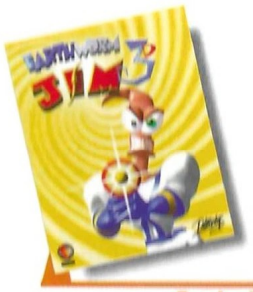
En esta nueva entrega encontraremos todos estos elementos y muchos más, aunque lo más destacado sigue siendo el humor, y en esta ocasión más aún, ya que el juego ha sido traducido y será más fácil de entender para todo el mundo. Pero en lo que más se nota la diferencia con sus antecesores es en el apartado gráfico, que en esta ocasión es en completas 3D, y sin llegar a estar mal del todo, en nuestra opinión ha perdido parte de su esencia. No parece el mismo juego que antes, y en cierto modo no lo es, pero es que se parece menos de lo que debería, ni siquiera Jim parece ser el mismo. La idea del juego no es del todo mala y podía haber salido mucho mejor, ya que por ejemplo en Rayman se ha superado con creces a su antecesor y sin apenas perder un ápice de la esencia que lo caracterizaba. Pero lo peor de este juego es sin duda el aspecto jugable, y si este fuera mejor estaríamos ante un juego probablemente digerible. Pero veamos el porqué.

Risas: 1, Control: 0

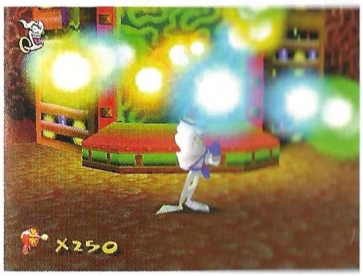
Como ya hemos dicho, tanto esta entrega como las anteriores de la lombriz de Shiny, se caracterizaban por un gran sentido del humor, en el que nada pasaba desapercibido. Daba la sensación de que los programadores se reían hasta de su sombra. Cualquier secuencia de película les servía para realizar una parodia, en la que incluso introducían la música de la película. Todo les daba igual, sólo buscaban dar al usuario un juego novedoso y divertido. En esta ocasión han querido realizar algo parecido pero en 3D, y sintiéndolo mucho, no lo han logrado ni de lejos. La razón, no la sabemos, solo se nos ocurre pensar que han estado –y están– demasiado ocupados en la programación de Messiah y MDK2. No les culpamos por ello, ya que están preparando dos de los juegos más esperados e innovadores de los últimos años, pero eso no da lugar a lo que han hecho, ya que este personaje se merecía más, mucho más; no es profesional descuidar algo que mucha gente, entre la que nos incluimos, ha estado esperando por un largo periodo de tiempo. En la mayoría de las ocasiones, controlar al perso-





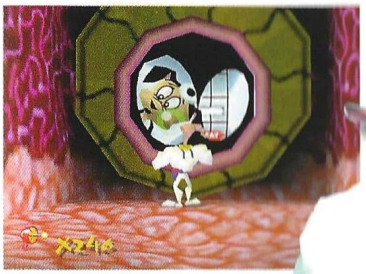


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 400MB de disco duro libres, CD-ROM 8X, aceleradora con 8Mb, Windows 95/98, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin



El truco es...

Intenta controlar la cámara lo mejor que puedas, y como no, el látigo, un arma mucho más efectiva y destructiva de lo que a primera vista pudiera parecer.



naje será como poco imposible, empleemos teclado o mando de control. Acertar a un enemigo es un auténtico suplicio, llegando en ocasiones a golpear el teclado debido a la impotencia a la que estaremos sometidos. Pero lo que realmente se lleva la palma es el sistema de cámaras: la mejor palabra que lo podría definir es infumable. Mientras corramos en línea recta no hallaremos demasiados problemas, pero cuando haya que girar tras una pila de cajas o en una esquina, por alguna extraña razón la cámara que nos sigue se quedará totalmente atorada y no será capaz de seguir nuestros pasos. Cuando en una localización estemos caminando tranquilamente, casi sin avisar nos disparará alguien o algo sin poder evitar el impacto. Culpable: la cámara una vez más. Este problema lo han intentado solventar apareciendo en pantalla una frase que dice algo así como: cuidado, enemigo, algo que indudablemente resulta bastante ineficaz.

En resumen, Earthworm Jim 3D es un juego que hace gracia porque conserva algo del espíritu que lo lanzara a la fama, pero que hace aguas en el apartado de la jugabilidad, algo que resulta realmente imperdonable. Habrá que esperar a una hipotética cuarta entrega del juego para enmendar este borrón.

Calificación

Earth Worm Jim 3D

Pros: El personaje, ya que además de su originalidad resulta francamente divertido.

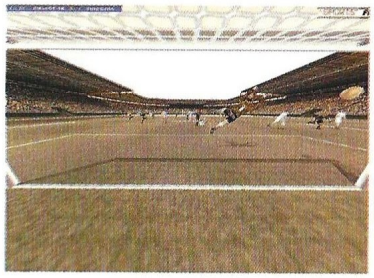
Contras: El apartado gráfico podia haber dado mucho más de sí, al igual que la jugabilidad, que en cierto modo es lo que termina por hacer que este juego no se pueda calificar como bueno.

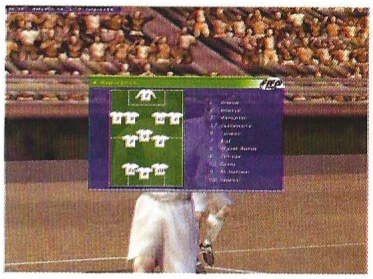
El mundo alrededor de un balón

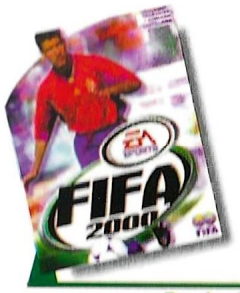
FIFA 2000

El deporte más espectacular del mundo merecía un juego así para tener un fiel reflejo de su espectacularidad y pasión en los monitores de nuestros ordenadores.

La verdad es que el mundo de los juegos de ordenador necesitaba un programa así. Todos estábamos esperando, después de muchos años, un juego que combinara espectaculares gráficos con una jugabilidad y diversión arrolladoras, y parece que EA Sports lo ha conseguido con FIFA 2000, el mejor juego de fútbol para PC visto hasta el momento. Parecía que la saga FIFA iba a estar condenada para siempre a ser la que mejores gráficos tuviera, pero a la hora de la verdad, la jugabilidad se veía muy perjudicada, lo que repercutía en la valoración final del juego y le hacía perder pegada con respecto a otros juegos con peor aspecto gráfico pero más fáciles de jugar. EA Sports demuestra con el último FIFA del milenio que rectificar es de sabios y que además se puede mantener todo lo bueno de anteriores entregas. Con ello, han logrado el mejor FIFA desde que en 1994 se iniciara la serie.







Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, 80 MB de espacio libre en disco duro, tarjeta de video con 2MB, tarjeta de sonido, WIN 95/98, ratón
Nº de jugadores: Hasta 8
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Matt Brown, director técnico de FIFA 2000 reconoce que en esta versión se han preocupado más de hacer todo más natural y prestar algo menos de atención a las animaciones y al tema gráfico, que dicho sea de paso, era ya excepcional en las últimas versiones. FIFA 2000 es más natural que nunca, en todos los aspectos, y sobre todo porque se ha mejorado la jugabilidad hasta tal punto que ahora sí podemos decir que este es el simulador de fútbol casi perfecto, sin mucha artificialidad y fuegos de artificio. Desde luego que quedan cosas por pulir, sobre todo pequeños detalles que más tarde enumeraremos, pero ante un juego de estas magnitudes, es difícil sacar muchos defectos.

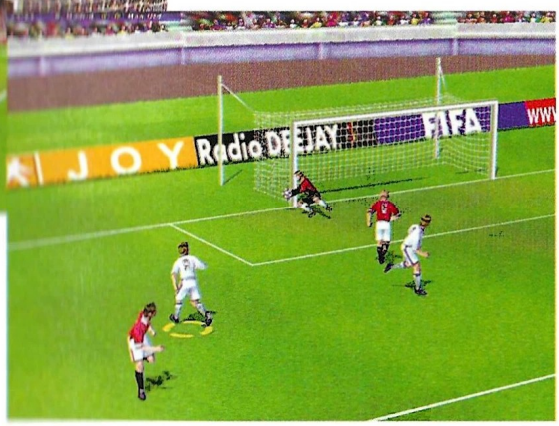
Todo ha mejorado

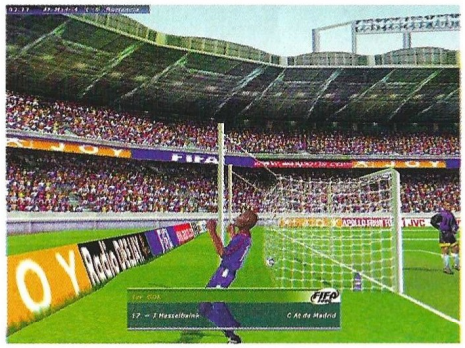
Ya hemos dicho que los gráficos siguen siendo tan buenos como en anteriores entregas de este clásico simulador de fútbol. El motor utilizado, especialmente si disponemos de una tarjeta aceleradora, permite que a altas resoluciones FIFA 2000 consiga un sobresaliente, pues los desarrollos gráficos en pantalla son muy fluidos y sobre todo, naturales. En otros ámbitos del juego, lo primero que os podemos contar es que en este juego se han añadido comentarios de dos todo-terreno del periodismo deportivo: Manolo Lama y Paco González. Sus comentarios, por lo general, son de lo más acertado, en especial los de Lama, y mantienen la emoción de los partidos en lo más alto. Los jugadores tienen diferentes volúmenes y alturas, por lo que no es muy difícil saber quien es quien. Uno de los puntos grises del juego es que, mientras que jugadores ingleses y de otras nacionalidades disponen de sus rostros reales, de los españoles no podemos decir lo mismo. Da un poco de pena ver que, por ejemplo, Raúl y Morientes son rubios, mientras que Michael Owen o Steve McManaman son tal y como son en la vida real. Pero sus movimientos, su forma de jugar, y en general, su aspecto, hacen olvidar rápidamente el detalle, que de todas maneras, no estaría de más que se incluyera en próximas entregas.

Otro de los aciertos, que ya habíamos visto en otros juegos, pero que aquí se ha rozado la genialidad, es la inclusión de equipos clásicos. Así, podremos jugar con el Madrid de entre 1950 y 1956 que ganara todo en Europa, o el Dream Team barcelonés dirigido por el mago Cruyff que maravillara con Laudrup, Bakero y compañía. Incluso podremos jugar con la selección española de 1984 que llegó a la final de la Eurocopa del 84, además de clásicos como el Milan 88-90 o las selecciones inglesa del 66 y brasileña del 70. Un lujo que pone los pelos de punta cuando nuestra pantalla asemeja el blanco y negro color sepia de aquellos años y vemos salir a Don Alfredo DiStéfano para deleitarnos ante monstruos de la talla de Cruyff o Bobby Charlton.

El manejo de los jugadores, en esencia, sigue siendo el mismo, pero con la gran novedad de que ahora, todo es mucho más realista y es factible hacer jugadas de muchas maneras. Y sobre todo, algo que se ha potenciado ha sido la salsa del fútbol: el gol. Ahora es posible lograr goles de manera más fácil, sin dejar de ser, sin embargo, complicado abrir defensas y marcar.

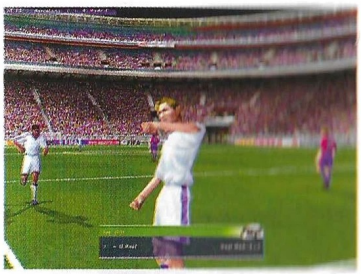
Ahora es posible lograr goles de manera más fácil, sin dejar de ser, sin embargo, complicado abrir defensas y marcar





Pequeños detalles a mejorar

En la parte de pequeños errores, o aspectos a cambiar, os diremos que a nuestro juicio, se podría haber ampliado el número de equipos, especialmente cuando podemos encontrar equipos tan raros como el Al Ain o el Maribor Branik, y se han omitido otros tan gloriosos como el Boca Juniors o el River Plate. Otra cosa que hubiera sido muy bonita es que se hubieran creado representaciones de los estadios más emblemáticos del mundo, como el Camp Nou, el Bernabéu o el Parque de los Príncipes. Las estadísticas de algunos jugadores parecen estar equivocadas. Es bastante raro que, por ejemplo, Julen Guerrero sea uno de los peores jugadores del Athletic, o que Sávio no pase de mediocre. De todas maneras, hay una opción para cambiar estos parámetros, pero no deja de ser algo sorprendente. Otra de las cosas que hubiera sido positiva sería que los precios de los jugadores oscilaran en función de su rendimiento.



También nos hubiera gustado haber visto un mercado de jugadores para poder fichar, y que se hubiera puesto un límite real a la hora de fichar, ya que es muy fácil hacernos con un equipo envidiable quitándonos del medio a los jugadores más flojos y fichando verdaderos cracks. Nuestros rivales no cambian mucho en los partidos, sólo en caso de lesión, y el juego aéreo es casi siempre ganado por los defensas. Y una curiosidad: aunque Guardiola aparece en la portada del juego, no está en la selección española. Cuando menos, curioso.

Pero como ya hemos dicho, estos sólo son pequeños detalles, que se pueden subsanar en siguientes juegos. En definitiva, este es un juego que da todo lo que promete: pasión, jugabilidad, y sobre todo, mucho fútbol. Un verdadero acierto.

El truco es...

Para conseguir gol, la mayoría de las veces es vital tener al delantero bien colocado. Cuando centremos y veamos que nuestro ariete esta esperando la pelota, es muy bueno pasar a este jugador el control, es decir, convertirlo en el jugador que dirigimos directamente, e intentar hacernos con la bola antes que el defensa. Así, y con un poco de suerte, el balón besará las mallas de nuestros rivales.

Calificación

FIFA 2000

Pros: Ha ganado la jugabilidad, a lo que hay que añadir los mejores gráficos jamás vistos en un juego de fútbol. Muy realista. La opción de equipos clásicos es todo un detalle.

Contras: El público sigue siendo algo rarito. Se podrían haber incluido más equipos, por ejemplo, argentinos. Los jugadores españoles no tienen sus caras de verdad. Los estadios no son los reales

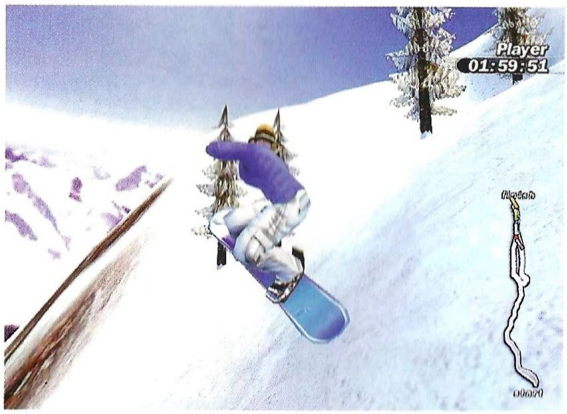
Nieve al rojo

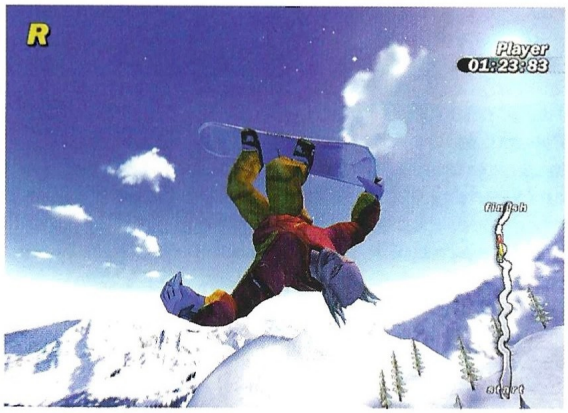
Supreme Snowboarding

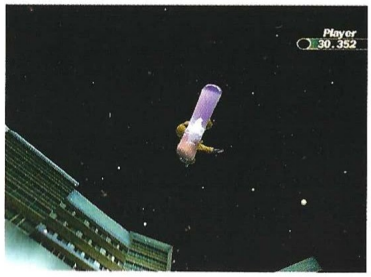
Con la llegada del invierno, los juegos de snowboard aparecen como por arte de magia en todos los formatos. Los usuarios de PC vamos a contar con uno que es realmente fantástico.

Los juegos basados en algún deporte siempre han estado en alza, pero todos ellos se limitaban a los más comunes, como el fútbol, el baloncesto y el golf. Había más, pero en muy pocas ocasiones llegaban a España, y cuando lo hacían, al tratarse de un deporte poco conocido por estos lares, acababa siendo un terrible fracaso. Al tiempo, muchos de estos deportes comenzaron a tener adeptos allá por donde pasaban, como puede ser el caso del snowboard, deporte que consiste en deslizarse por la nieve ayudado por una sola tabla, todo lo contrario que el esquí, en el que se utilizan dos. Poco tiempo tardaron los equipos programadores en ponerse manos a la obra, y la cantidad de juegos que aparecían reflejando este deporte superaba a otros que llevaban más tiempo "instalados" en el país. Fueron sobre todo las consolas los sistemas en los que más juegos de este tipo aparecían, debido en cierto modo a que optan por una mecánica más sencilla y dinámica.

Sin nada que envidiar a aquellos juegos y haciendo uso del potencial del que disponen las tarjetas aceleradoras, nos llega ahora Supreme Snowboarding, un juego rápido, trepidante y muy bien acabado, tanto en el aspecto gráfico como en el jugable, algo que en muy pocas ocasiones se consigue con éxito. Lo que se propone al jugador con este juego es sentir en sus propias carnes la sensación de descender a velocidades de vértigo por la ladera de una montaña, pasando a la velocidad del rayo entre árboles, rocas y muchos otros elementos que dificultan el camino para la victoria.





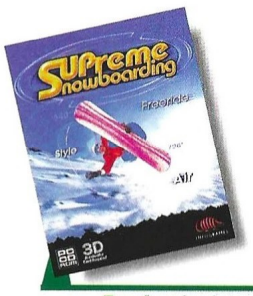


¿Method, Indy, Stiffy?

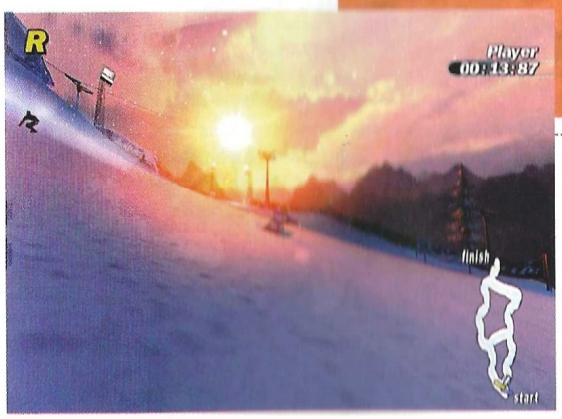
Algo que encontrarán extraño aquellos que nunca hayan jugado a algo parecido será la jerga que se emplea para denominar los distintos movimientos que podremos realizar con nuestro personaje. Y es que en este juego no bastará con ser un as de la velocidad, tampoco podremos limitarnos a esquivar constantemente; en muchos modos de juego se nos exigirá un dominio total en el aire, en el que habrá que hacer todo tipo de locuras, como conseguir girar 1080º para llegar al suelo en perfecto estado.

La variedad de movimientos con la que cuentan los personajes es absolutamente asombrosa, y hasta que controlemos todos ellos tendremos que practicar de un modo continuo. Pero sólo será necesario esmerarse para los movimientos más complejos; los giros simples, por ejemplo, se realizarán con solo llevar la dirección hacia el lugar deseado, aunque, claro, aterrizar bien será otra historia...

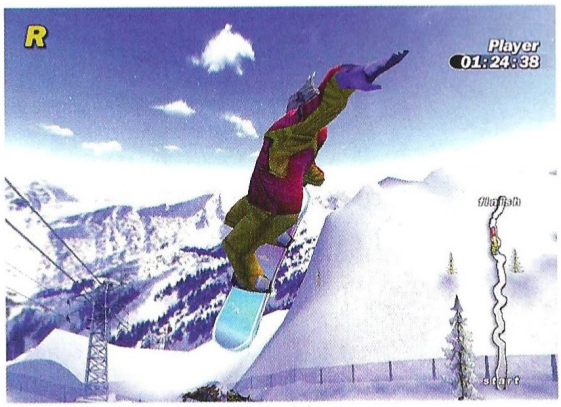
Para aprender a realizar todo correctamente, dispondremos de dos modalidades muy divertidas, la de salto y el half-pipe. En la



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, 700MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, aceleradora 3D, ratón, Windows 95/98, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Housemarque
Distribuidor: Infogrames



primera, y como podréis imaginar, tras descender por una empinada montaña a gran velocidad habrá que acumular potencia para saltar lo máximo que podamos: una vez en el aire seremos los dueños de todo para hacer lo que queramos. La modalidad half-pipe consiste en deslizarse por una especie de tubo cortado por la mitad en el que habrá que deslizarse de un lado a otro hasta llegar abajo después de haber hecho todas la locuras posibles a un lado y a otro. Mientras más alta sea la velocidad que alcancemos, y mayor la potencia que acumulemos en el salto, más tiempo permaneceremos en el aire para hacer más giros y demás espectaculares piruetas.



El truco es...

Ensaya todos los movimientos antes de comenzar una carrera, de este modo, además de disfrutar mucho más, lograremos mejores resultados y puntuaciones de los jueces.

El apartado jugable cumple perfectamente pero, ¿los gráficos están a la altura de las circunstancias? Pues la verdad es que sí. La velocidad a la que transcurren todos los elementos de pantalla es genial, tanta que en ocasiones nos será imposible reaccionar a tiempo para saltar o girar. Las texturas de todos los polígonos cumplen a la perfección, en especial las de las rocas. En algunas ocasiones, apreciaremos en la lejanía la repentina aparición de polígonos, algo que es inevitable en su totalidad dada la velocidad a la que Supreme Snowboarding se mueve. Los personajes también han sido modelados en 3D, quedando perfectamente integrados en los escenarios. En ningún momento nos dará la sensación de que destacan más que otros elementos, algo que sucede en muchos otros juegos similares. La animación de estos es muy buena, sobre todo cuando agarran la tabla para saltar o dar giros en el aire, incluso las caídas han sido fielmente reflejadas. Tras caer a la blanca nieve, nuestro corredor se incorporará aturdido moviendo la cabeza para despejarse lo antes posible y seguir en la carrera. En fin, que hasta el más mínimo detalle se ha reflejado en el juego, algo que valorarán mucho los seguidores de este deporte de riesgo.

La variedad de movimientos con la que cuentan los personajes es absolutamente asombrosa

Calificación

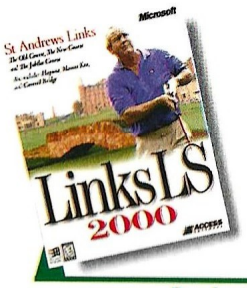
Supreme Snowboarding

Pros: Además de contar con un apartado gráfico sensacional, es uno de los títulos más jugables y divertidos que hemos visto en los últimos meses, si te gusta este estilo, claro.
Contras: Se puede apreciar algún que otro pequeño fallo en la generación de polígonos.

Para todos los públicos

Links LS 2000

Algunos juegos de golf son realmente complicados, otros mucho más simples. Links LS 2000 pertenece a ambas categorías: tiene opciones, variaciones y tipos de juego que harán las delicias de los aficionados más expertos, pero expuestas de una forma tan clara y simple que nunca llegarán a confundir a los jugadores menos experimentados.



Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 150, 32 Mb de RAM, 80 Mb de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica de 1 Mb capaz de mostrar 32K de colores a 800 x 600 pixels, ratón, tarjeta de sonido de 8 bits
Nº de jugadores: Ilimitado
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

Links ha sido desde los orígenes de los juegos de golf para ordenador un título de referencia obligada. Aunque algunas compañías ofrecían simuladores "casi" tan buenos como Links, siempre se quedaban en eso, "casi". Los puntos fuertes de Links siempre han sido sus excelentes gráficos, su realismo y la gran cantidad de campos de golf en los que se podía jugar, siempre realizados con la máxima precisión. Ahora nos llega la última entrega de este juego, esta vez de la mano de Microsoft. ¿Cumplirá Links esta vez con las expectativas? Vamos a verlo.

Personalizable

Sin lugar a dudas, el punto más fuerte del juego es su posibilidad de personalización. Nada más instalarlo, hace una serie de pruebas al ordenador y ajusta las opciones gráficas basándose en los resultados obtenidos, con lo que se obtiene una configuración ajustada al equipo en el que se ejecute el juego. Esto ahorrará pausas excesivas en equipos más lentos, a la vez que evitará una pérdida innecesaria de detalle en los más rápidos. Estas opciones pueden ser modificadas por el usuario, por supuesto, en caso de quiera cambiar alguna, aunque convendrá dejarlo tal y como las ajusta el propio programa.

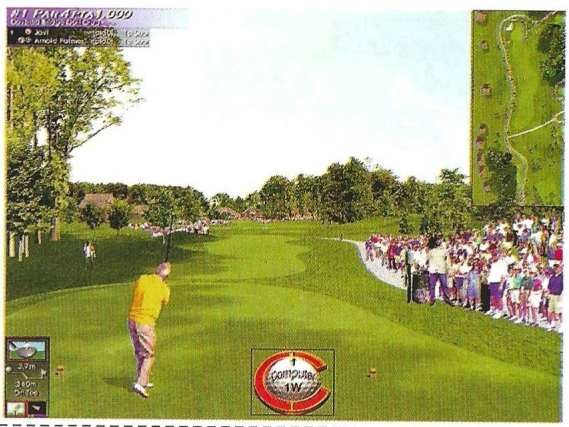
A la hora de crear el jugador también hay una gran cantidad de opciones disponibles, desde la apariencia del mismo a su nivel como golfista, los palos que desea llevar en la bolsa, si quiere caddy o no o el tipo de control que desea para golpear la bola, por ejemplo.

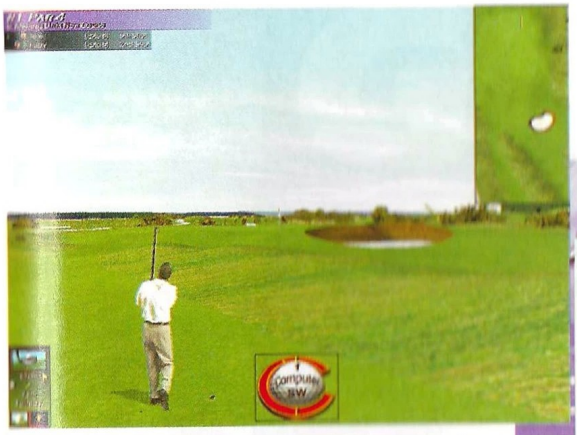
El punto más novedoso de Links LS 2000 es la posibilidad que incorpora de escoger entre varios modos de juego. Se puede jugar con las reglas clásicas de golf, o con otras también utilizadas por los jugadores, como apostar dinero por cada hoyo, jugar con un número limitado de palos, etc. Los modos de juego se dividen en diferentes categorías, individual y por equipos, dependiendo de las reglas de cada uno. El juego ofrece más de 30 modos de juego e incorpora un editor para que los jugadores puedan diseñar los suyos propios.

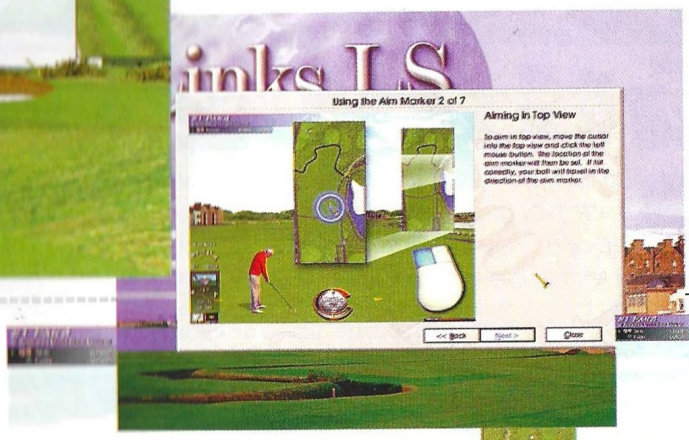
Los campos de golf

Además de los jugadores y el modo de juego, hay que escoger el campo de golf donde se desarrollará el partido. Links LS 2000 incorpora 6 campos situados en diversas partes del mundo: Covered Bridge Golf Club, Hapuna Golf Course, St Andrews Links Jubilee Course, St Andrews Links New Course. Mauna Kea Resort, y The Old Course at St Andrews Links. Y ahora viene el principal fallo del juego: no incluye un editor que nos permita modificar los campos ni crear los nuestros propios. Es una pena, ya que la mayoría de los juegos de golf disponibles en el mercado, incluso algunos de los más antiguos, sí lo incluyen y esto es algo imprescindible para muchos aficionados, que prefieren crear sus propios desafíos o recrear campos que ya conocen a usar los que incorpora el juego. Por otra parte, podremos importar los campos de Links 386 y utilizarlos con Links LS 2000, opción de lo más interesante, ya que entre los ofrecidos en Links 386 y los que salieron después en ampliaciones y paquetes de campos, hacen un número más que considerable.

El juego incluye una opción muy útil: se puede escoger instalar cada campo en el disco duro, leerlo directamente del CD-ROM o instalarlo cuando sea necesario y borrarlo cuando no lo sea, para ahorrar espacio. Teniendo en cuenta que cada uno ocupa







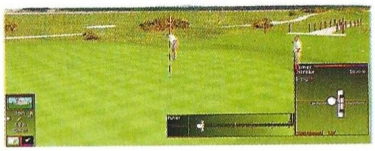
Sin lugar a dudas, el punto más fuerte del juego es su posibilidad de personalización

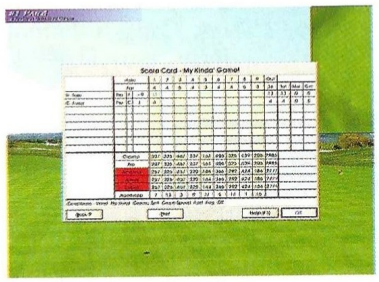
bastante espacio, esta es sin duda una de las opciones más interesantes del juego.

Gráficos y realismo

Una vez que tenemos el campo ante nosotros, empieza el juego propiamente dicho. Dependiendo del tipo de control que se haya escogido al crear el jugador (existen tres posibilidades distintas), nos encontraremos con un interfaz diferente. Con el más simple es realmente fácil colocar la pelota exactamente donde se desea, mientras que con el más complejo, sólo dar a la pelota es ya todo un desafío. Que cada uno escoja lo que prefiera.

Por otra parte, los gráficos no son excesivamente buenos, ni siquiera a resoluciones altas. Los objetos tales como árboles, jugadores y público están muy pixelizados, como si estuviesen creados a muy baja resolución. El campo en sí presenta cortes bastante abruptos en puntos donde cambia el tipo de terreno, como la transición de una zona de hierba alta a una de hierba baja, por ejemplo. En general, la sensación de realismo en cuanto a gráficos es muy pobre.





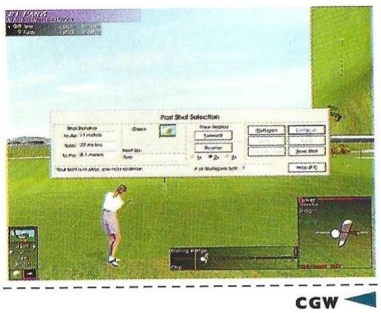
Dispondremos de una herramienta bastante útil a lo largo del juego, que es un pequeño mapa en una esquina de la pantalla en el que puede observarse el terreno en el que nos encontramos, así como sus alrededores, y que será muy importante a la hora de planear nuestra próxima jugada.

El juego incluye la posibilidad de jugar en red y a través de Internet, tanto en torneos como en juegos rápidos. Si el juego tiene un nivel muy bajo para nosotros, siempre podremos encontrar a alguien que tenga nuestra maestría. Y al contrario, si el nivel es demasiado alto, quizá encontremos a alguien tan torpe como nosotros.

Es, en definitiva, un juego bueno, aunque no tanto como nos hubiera gustado.

El truco es...

Practica con el sistema de control más simple hasta que te hayas familiarizado con el juego; luego ve cambiando a los más complejos.



Calificación

Links LS 2000

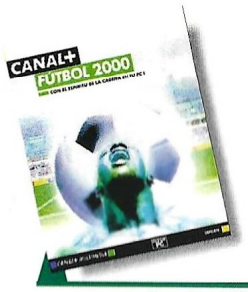
Pros: Tiene muchos modos de juego e incluye un editor para hacer más. Incorpora tres tipos de control para los lanzamientos. Es posible jugar en Internet y en red. Se pueden importar los campos de Links 386.

Contras: No tiene editor para los campos de golf. Sólo tiene seis campos. Los gráficos son muy poco vistosos.

Anodino y codificado

Canal+ Fútbol 2000

Canal + nos tienen acostumbrados, a los aficionados al fútbol, a unas retransmisiones deportivas espectaculares, donde podemos sentir toda la emoción del deporte rey desde el sofá de nuestra casa. Ahora, dan el salto al mundo de los juegos de ordenador, y visto lo visto, con muy poca fortuna.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, tarjeta aceleradora 3D, 16 MB de RAM, 380 MB de disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Canal+ Multimedia
Distribuidor: Infogrames

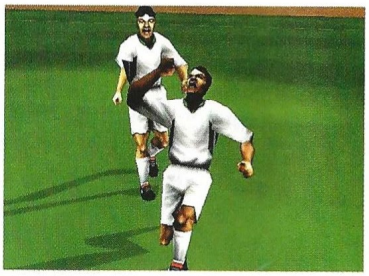
Si cada vez son más los juegos de fútbol –y según se vaya aproximando la Eurocopa del 2000 serán más–, ahora nos llega Canal + Fútbol 2000, la primera experiencia en los ordenadores del canal francés. Y mucho nos tememos que para nada llegan pisando fuerte, como hicieran hace unos años a las pantallas de nuestros televisores. Canal + Fútbol 2000 es un juego muy flojo, que en ningún momento llega siquiera a la altura de los otros títulos que ya hay en el mercado. El único atractivo a priori del juego, que no es otro que la calidad que atesora el departamento de deportes de Canal +, desaparece al minuto de ponerse a jugar a este juego. No hay manera humana de pasar la pelota con sentido, nuestros jugadores corren despavoridos como pollos sin cabeza y nuestros rivales se aprovechan de este barullo para machacarnos de forma inmisericorde.

Lo gráficos son muy flojos, y aquí si echamos de menos maravillas gráficas futbolísticas que hemos visto pasar por nuestros monitores. Los jugadores no están definidos, y cuando vemos un primer plano de ellos, abundan las aristas y los cuerpos deformados. Las caras de los pobres jugadores son un poema, con gestos que parecen sacados de la cámara de los horrores, y cada vez que, por ejemplo, se muestra una escena donde el árbitro nos amonesta o la celebración de un gol, al ver las caras de los futbolistas, no sabemos si llorar o ponernos a reír compulsivamente. Todo es tan poco natural, que a veces te hace pensar si no estás ante un juego de hace 6 o 7 años. Ahora que estamos viviendo en el colmo de las tecnologías aplicadas a los juegos de ordenador, parece mentira que algo así pueda ver la luz.

Para más desgracia, ni siquiera el pobre aspecto gráfico se ve mejorado con una jugabilidad pasmosa. Aquí, decir que se juega a fútbol es casi mentir, pues lo único que podemos hacer es pegar patadones hacia delante, y rezar para que uno de nuestros delanteros llegue antes y pueda disparar a meta. Y en defensa, tres cuartos de lo mismo, sólo podemos robar el balón deslizando a nuestro jugador, que siempre consigue la pelota, pero como eso de pasar no está disponible en este juego, nuestros rivales siempre se harán con la pelota después.

Los comentarios son repetitivos y muchas veces, sin sentido. Podemos ir perdiendo 3-0 y jugando de pena, y de pronto, el comentarista se puede marcar una palabrillas del tipo "que partidazo está jugando este equipo (en referencia a nuestro penoso once). Por no hablar de los gritos que se repiten sin parar, del tipo "Españaaaaaaaa" o "Kikooooooooo".

Una verdadera lástima de juego que no está a la altura ni siquiera de los menos afortunados simuladores que hemos visto en los últimos años.



El truco es...

Es difícil dar un consejo para un juego así. Pero en fin, podemos intentar llegar al área rival a base de pegar patadones y sobre todo, rezar para que haya un jugador por allí que pueda tirar a puerta.

Calificación

Canal+ Fútbol 2000

Pros: Dispone de licencias oficiales.
Contras: Es muy difícil jugar. Los pases son una quimera, por lo que nuestros jugadores se limitan a correr como locos y sin sentido. El aspecto gráfico es muy flojo. Las selecciones son de hace, al menos, dos años.

Conexión a Internet GRATIS

Por cortesía de:

COMPUTER GAMING WORLD

con

TeleLine
Mucho más que un acceso a Internet.

Y otro regalo seguro
entre estas dos opciones al darte de alta

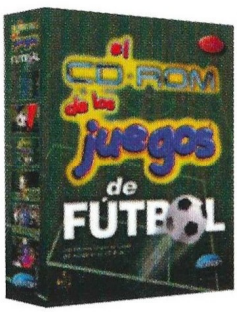
Opción 1

La más completa recopilación con los juegos más espectaculares

PC Controller
Pad de Juegos con 4 botones

Opción 2

PC Controller
Pad de Juegos
con 4 botones



Los más trepidantes **juegos de fútbol**, creados hasta ahora, y además la recopilación de los mejores **juegos de tretis**

¡Disfruta ahora mismo de tu conexión gratuita a Internet y consigue tu regalo seguro!

Promoción válida para nuevos usuarios que se den de alta con TeleLine hasta el 31-12-1999. Sólo se enviará un regalo por alta y domicilio. Recibirás el regalo escogido en un plazo medio de tres semanas al domicilio indicado en el proceso de alta. En caso de agotarse las existencias se enviará un regalo similar. No acumulable con otras ofertas.

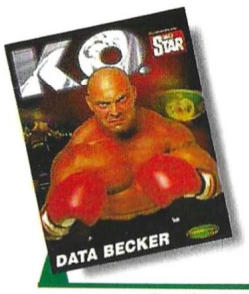
TeleLine
Mucho más que un acceso a Internet.

terra

Directo al mentón

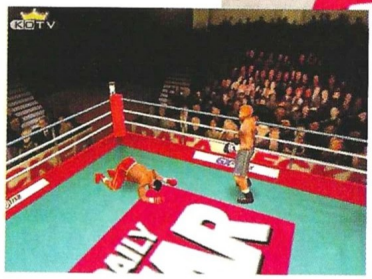
K.O.

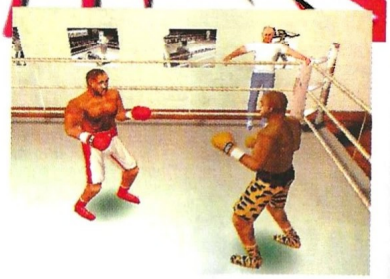
El boxeo, uno de los deportes más cruentos y viscerales que se pueden encontrar, aparece ahora en forma de juego para deleite de todos los seguidores con los que cuenta.

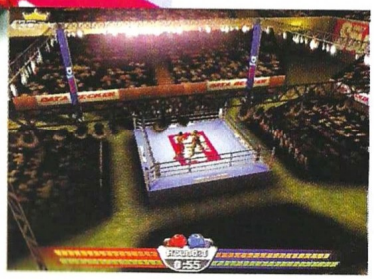


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 50MB de disco duro, CD-ROM 2X, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Data Becker
Distribuidor: Friendware

Dar golpes sin parar a nuestro contrario como si de un saco de arena se tratase, partirle el pómulo hasta dejarle sin sentido y derrumbarle para que dé con sus huesos en la dura lona. Todo esto y más es lo que se puede apreciar en un combate de boxeo, unas veces más y otras menos, pero al fin y al cabo siempre hay de por medio hemoglobina, y además en una cantidad abundante. En lo referente a juegos de boxeo, en PC no podemos encontrar demasiados, a decir verdad casi ninguno, por lo que los aficionados a este deporte están de enhorabuena con la llegada de este K.O. A este juego, sin llegar a ser malo, le falta bastante para estar a un nivel aceptable, debido a que un deporte tan complejo como este debe ser mejor representado, al menos en lo referente a la técnica, pero vayamos por partes.







A medias en todo

La primera vez que jugamos a K.O. no sabemos muy bien si estamos ante un juego de temática arcade o de simulación, ya que cuenta con elementos de ambos géneros. Al comenzar se nos presentan varias opciones, una para jugar un campeonato, otra para un combate simple, un modo arcade y uno para dos jugadores. Si nos decantamos por el modo campeonato, iremos enfrentándonos con los distintos púgiles en varias ciudades famosas repartidas por todo el mundo, subiendo nuestra categoría a medida que superemos los distintos combates. Después de superar algunos de ellos, se nos dará la posibilidad de incrementar algunos de los aspectos de nuestro luchador, como pueden ser la agilidad, la fuerza o la resistencia, hasta llegar a crear todo un campeón.

El sistema de lucha es muy sencillo, utilizando un botón para propinar golpes y otro para defendernos de nuestro oponentes mientras nos movemos por todo el cuadrilátero. Pero ahora llegamos al verdadero problema. Quizá por haberlo simplificado tanto, a veces será más que difícil acertar un golpe en la zona del cuerpo que deseemos. Como decimos, al haber tan solo un botón destinado a dar golpes, para que sean distintos habrá que dirigir el control al lugar que deseemos, algo que en pleno combate resultará muy complicado, restándole cualquier diversión que pudiera tener.

El apartado gráfico también puede llevar a equívocos, ya que en un principio se pueden apreciar algunos detalles de elevada calidad, como por ejemplo los focos que hay encima del ring. Las texturas de los luchadores tampoco son demasiado malas, pero sí las formas de estos. Los luchadores parecen ancianos faltos de cintura, es decir, tienen el típico cuerpo que causa "sensación" entre las masas. Al final, nos encontramos con un juego difícil de controlar, con un apartado gráfico bastante mediocre en reglas generales y una jugabilidad –que es en definitiva lo más importante– por los suelos. Sólo con un poco más de esmero se podía haber obtenido un juego medianamente entretenido, pero no, es todo lo contrario, soporífero y realmente mediocre.

El truco es...

Golpea constantemente todas las zonas hasta conseguir acertar, aunque en ningún momento dejes de vigilar la barra de resistencia o tu luchador se moverá menos aún.

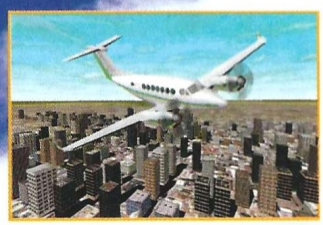
Calificación

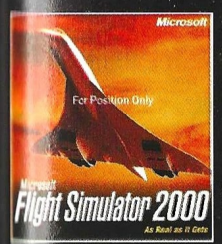
K.O.

90

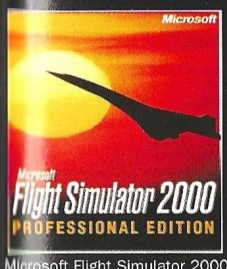
Pros: No hay nada especialmente merecedor de alabanzas en K.O., quizá la opción para crear un boxeador propio es lo mejor.
Contras: Prácticamente todo, desde los "amorfos" luchadores hasta una de las peores jugabilidades que se pueden encontrar en el mercado.

Nunca un simulador de vuelo llegó tan lejos.





Microsoft Flight Simulator 2000



Microsoft Flight Simulator 2000
Edición Profesional

Microsoft Flight Simulator 2000 es el simulador de vuelo civil para el nuevo milenio. Con una experiencia mostrada de 17 años en realismo de simulación de vuelo, Flight Simulator 2000 es el mayor avance en toda su historia. Con un sistema de meteorología en tiempo real, 20.000 aeropuertos en todo el mundo, nuevos aviones (incluido el Concorde Match II y el Boeing 777-300), nuevo sistema de escenarios gráficos 3D -increíblemente realistas, con edificios, coches, barcos...-, nuevo GPS y mapa de seguimiento. Y para los usuarios más avanzados, la Edición Profesional de Flight Simulator 2000, con dos nuevos aviones (Mooney Bravo y Rautheon King Aire 350), 6 ciudades en alta resolución, dos grandes paneles de entrenamiento, editor de vuelos... Ven volando a tu distribuidor favorito.

Microsoft Flight Simulator 2000

Lo máximo en realismo.

Si quieres más información visita **www.microsoft.com/spain/juegos** o llama al **902 197 198** o al 91 353 69 60.

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

Casi tan real como la vida misma

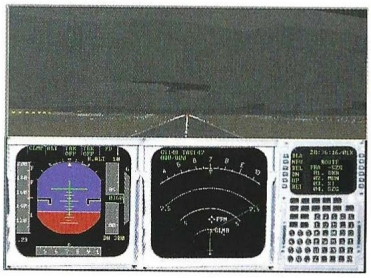
Airline Simulator 2

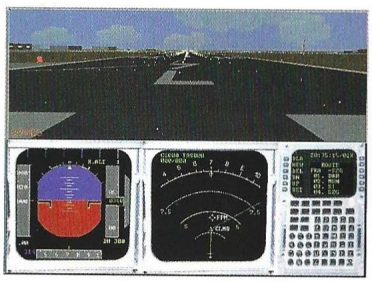
Cada poco tiempo aparece en el cielo virtual un nuevo simulador. Por lo general es de combate, ya sea de algún aparato moderno o antiguo. Parece que la categoría de "diviértete únicamente volando" anda un poco escasa de material.

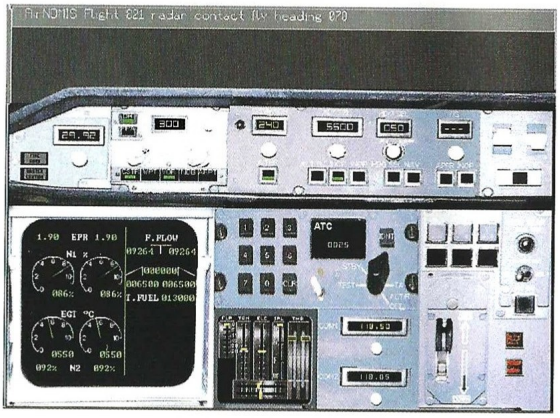
Para poner un poco de remedio a este problema, llega Airline Simulator 2, un simulador de aviación comercial real como pocos. En esta ocasión deberemos cambiar el manual de maniobras evasivas por el de comprobaciones de pre-vuelo y el de rutas aéreas.

La evolución

Desde que Microsoft sacó su Flight Simulator allá por el principio de los tiempos, los simuladores de vuelo han ido evolucionando paulatinamente. En un principio simplemente se limitaban a recrear muy superficialmente el avión. Sube, baja, gira y poco más. Poco a poco se fueron añadiendo nuevas características, una recreación más real del comportamiento de los aviones en cualquier situación, diferentes tipos de aeronaves, unos paisajes más detallados (las montañas pasaron de ser meras pirámides a complejos polígonos)...







Cada simulador que aparecía añadía una mejora, hasta llegar hasta el hoy en día, en el que los simuladores han conseguido cotas de realismo insospechadas hace uno años. Impresionantes decorados, detalladas cabinas, efectos atmosféricos y un largo etcétera. Pero aún así faltaba algo, volábamos sobre un mundo virtual casi perfecto, pero lo hacíamos solos. Sí, hay aviones a nuestro alrededor y en algunos casos incluso recibimos mensajes de ellos pero condicionados por hechos. "Me han dado" o "enemigo a las doce" y poco más. Necesitábamos que esos mensajes fueran un poco más "inteligentes". Comenzaron a aparecer conversaciones con torres de control, control aéreo, etc. Y ahora, en AirLine Simulator 2, incluso entre el piloto y copiloto, además de otras muchas cosas.

El nuevo en el club

A pesar de acabar de salir, AirLine Simulator 2 da la impresión de ser un poco antiguo. La culpa la tienen los gráficos vectoriales que utiliza. Hemos visto en otras ocasiones juegos en los que se utilizaban gráficos vectoriales pero eran más detallados que estos.Hay una cierta sensación de "deja vu", debido a que se parece bastante al Flight Simulator 4 en los menus y gráficos, pero ahí se queda todo.

Echándole un vistazo a los mapas, uno se da cuenta que lo que tiene entre manos no es el vulgar plano que en algunas ocasiones nos encontramos en los juegos, sino un mapa de navegación en toda regla: radio-balizas, sendas de vuelos, todo lo que realmente hay en un mapa de navegación. En los manuales hay algo más que el popurrí de teclas del simulador. Encontraremos todo aquello que nos hará falta en nuestra vida como piloto comercial. Procedimientos standard, de emergencia, explicaciones de lo que deberemos hacer si se nos para un motor, incendio a bordo, etc. Junto con todo esto y, además de explicarnos cada procedimiento, cada panel, cada detalle del avión, podremos encontrar incidentes reales que ayudan a explicar el comportamiento del avión en ciertas situaciones, sus consecuencias y posibles soluciones.

Todo esto es muy bonito, pero la hora de la verdad llega al ponernos a los mandos del simulador. Los cuadros de mandos, por ejemplo, son una copia exacta de los de los aviones originales. No tenemos a nuestra disposición todos, pero si los más importantes. Diremos que un piloto real de 737 al que le ensañamos el juego pudo identificar sin problemas el avión y el tipo del que se trataba.

Algo que la gente, sin duda, echará en cara a este simulador es su aspecto visual. Los gráficos

Precio: 25.990
Requerimientos: 486 DX4/100, 8 Mb de RAM, MS-DOS 5.0 (compatible Windows 95/98), tarjeta de sonido, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Associates
Distribuidor: Milenio Digital

Los cuadros de mando son una copia exacta de los de los aviones originales

El truco es...

Antes de despegar deberás realizar las comprobaciones de prevuelo; no estas pilotando una simple avioneta, a tu cargo tienes vidas humanas y no puedes cometer errores. Lo de acelerar y al aire se acabo para siempre.

son vectoriales, bien hechos, pero vectoriales al fin y al cabo. Ahora que lo que se lleva es un nivel gráfico altísimo, con lo que en ocasiones, la necesidad de una tarjeta aceleradora es imprescindible para poder jugar, choca el retroceso gráfico de AirLine Simulator 2.

En esta ocasión lo que sucede es que los gráficos son algo secundario a diferencia de lo que ocurre generalmente. Lo principal, el objetivo de AirLine Simulator 2 es disfrutar con la simulación de pilotaje más real que hasta ahora se ha conseguido en un simulador civil. El poder realizar las mismas operaciones, procedimientos, comprobaciones que un piloto civil haría en la realidad hacen que todo lo demás quede en un segundo plano. Si, unos gráficos bonitos no le hubiesen venido mal, pero nadie es perfecto, y ningún simulador lo es.

En la caja del juego pone que es el simulador de vuelo más real para PC; no sabemos si lo será pero se acerca mucho. En definitiva, un simulador ideal para aquellas personas que siempre han querido ser pilotos comerciales y no han podido llegar a conseguirlo.

Calificación

Airline Simulator 2

Pros: Sin duda lo más cerca que se puede estar de un avión comercial: sus procedimientos, operaciones, comportamientos...

Contras: Incorpora unas gafas para ver en 3D pero lo único que conseguimos es que nos produzca un fuerte dolor de cabeza. No está traducido al castellano, y su precio, pese a todo lo que ofrece es bastante elevado.

Acción y reacción

Mig Alley

Hasta hace poco la Guerra de Corea parecía no existir para las compañías de juegos, pero parece que esta situación esta cambiando. Este es el segundo simulador que aparece este año sobre este conflicto.

Corea fue la primera guerra en la que se utilizaron aviones a reacción de manera masiva; es cierto que quedaban algunos de hélice, pero eran los menos y para tareas específicas como ataque al suelo. Además, en esta guerra se pudieron comenzar a ver los diseños de los nuevos aviones a reacción, tan diferentes a los antiguos de hélice en su concepción, diseño y manejo.

En un rincón

La Guerra de Corea se produjo poco después de que acabara la Segunda Guerra Mundial, por lo que los aviones que participaron estaban a caballo entre los modernos aviones a reacción actuales y los de hélice utilizados en la Segunda Guerra Mundial. Los modernos y novedosos motores a reacción contrastaban con el armamento compuesto únicamente de ametralladoras y cohetes sin dirigir; tampoco disponían de los sofisticados sistemas de los aviones contemporáneos.

Podremos volar cinco aviones, cuatro americanos, el F-80 Shooting Star, el F-84 Thunderchief, el F-51 (las ultimas versiones del P-51) y el F-86 Sabre, y un norcoreano, el MIG 15 de fabricación soviética. Del F-86 podremos volar tres versiones y del MIG-15, dos.

Las posibilidades de juego son las habituales. Podemos optar por una misión instantánea, por lo general, volando el F-86 Sabre contra un grupo de MIG, o una campaña de las cinco que hay, cada una de ellas en un período de la guerra. O también comenzar la guerra desde el principio, o como hemos comentado antes, usar la opción multijugador.

De paseo

En esta ocasión tendremos la suerte de contar con todo el terreno dónde se produjo el conflicto, esto es, toda Corea. El tamaño del área recreada en el juego es de 1000x1500Km. Ha sido generado a partir de fotos aéreas, con todas sus carreteras, ríos, puentes ciudades, etc, por lo que el aspecto del terreno es de lo más real.

El nivel de detalle se ha mantenido en el resto del juego. A diferencia de otros simuladores, en los que todos los aviones de un mismo modelo son idénticos, en Mig Alley cada avión es diferente. Cada uno tiene su número de serie y su propio distintivo en el morro del avión (el cual podremos cambiar por el que más nos guste de entre los que trae el juego). En definitiva, logrando que cada avión sea único y tal y como realmente tiene que ser.

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 400Mb de disco duro libres, tarjeta gráfica 4Mb, ratón, Windows 95/98, CD-ROM 6x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

Corea fue la primera guerra en la que se utilizaron aviones a reacción de manera masiva

Otro detalle tenido en cuenta y que ayuda a dar más realismo, son los desperfectos sufridos por el avión: agujeros de bala, perdidas de porciones del fuselaje, rotura del cristal de la cabina, etc. Además de estos detalles, también se ha recreado el cambio de luces. La iluminación del avión variará según nos movamos.

Aparte del aspecto gráfico, el aspecto físico se ha tenido muy en cuenta. Cada avión se comporta como la haría su homólogo en la realidad, tanto en tierra como en el aire, crujiendo cuando hacemos un giro brusco, bamboleándose en tierra al frenar, paradas de motor con ángulos de ataque pronunciados... son cosas que, sin duda, sufriremos a lo largo de nuestra carrera.

Decir además que disponemos de una cabina completamente virtual con la que buscar a nuestros enemigos, aunque el sistema de fijación del adversario sea un poco incómodo.

El truco es...

Ten cuidado con los virajes bruscos. Es muy fácil entrar en barrena aunque también es relativamente fácil salir, siempre y cuando estés a una altura considerable. Si no es así, salta inmediatamente o acabaras hecho papilla.

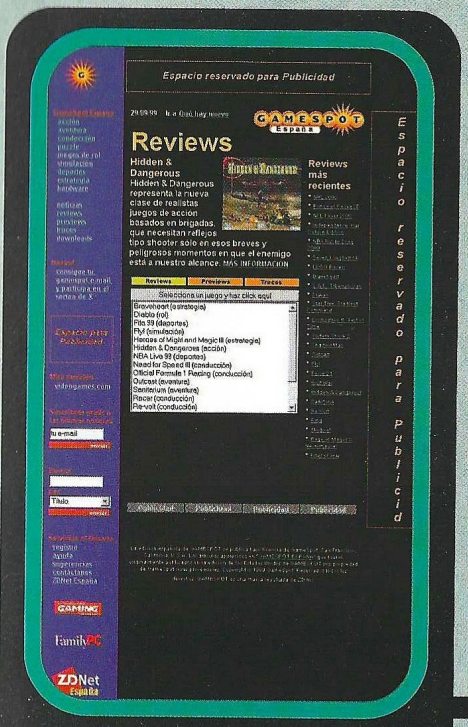
Calificación

Mig Alley

Pros: Unos buenos gráficos, un alto nivel de detalle, gráfico y físico, y un alto nivel de jugabilidad junto con la posibilidad de volar aviones que hasta ahora no habíamos pilotado convierten a Mig Alley en un simulador único

Contras: La imposibilidad de elegir el bando en las opciones de campaña y guerra de un sólo jugador. Los mensajes de radio son un poco confusos.

La diversión yo

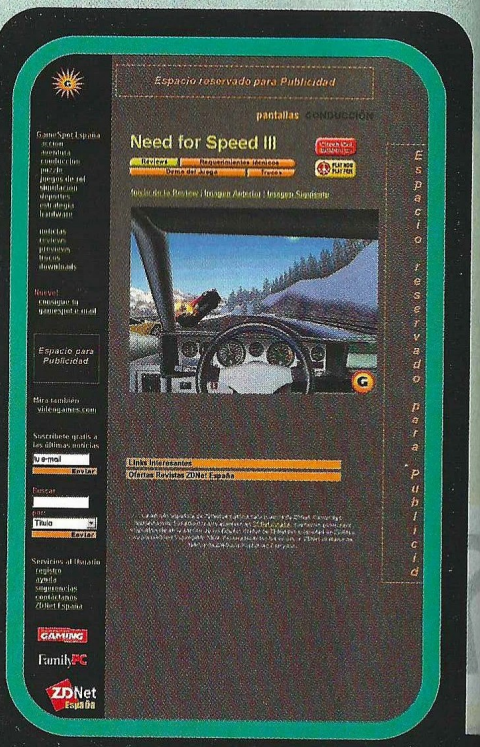


GAMESPOT España

es el sitio web de acceso gratuito más importante con toda la información para juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet.

En **GameSpot España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, tanto de los juegos de mayor actualidad como de grandes éxitos del pasado.

ACCION
AVENTURA
CONDUCCION
PUZZLE
ROL
SIMULACION
DEPORTES
ESTRATEGIA



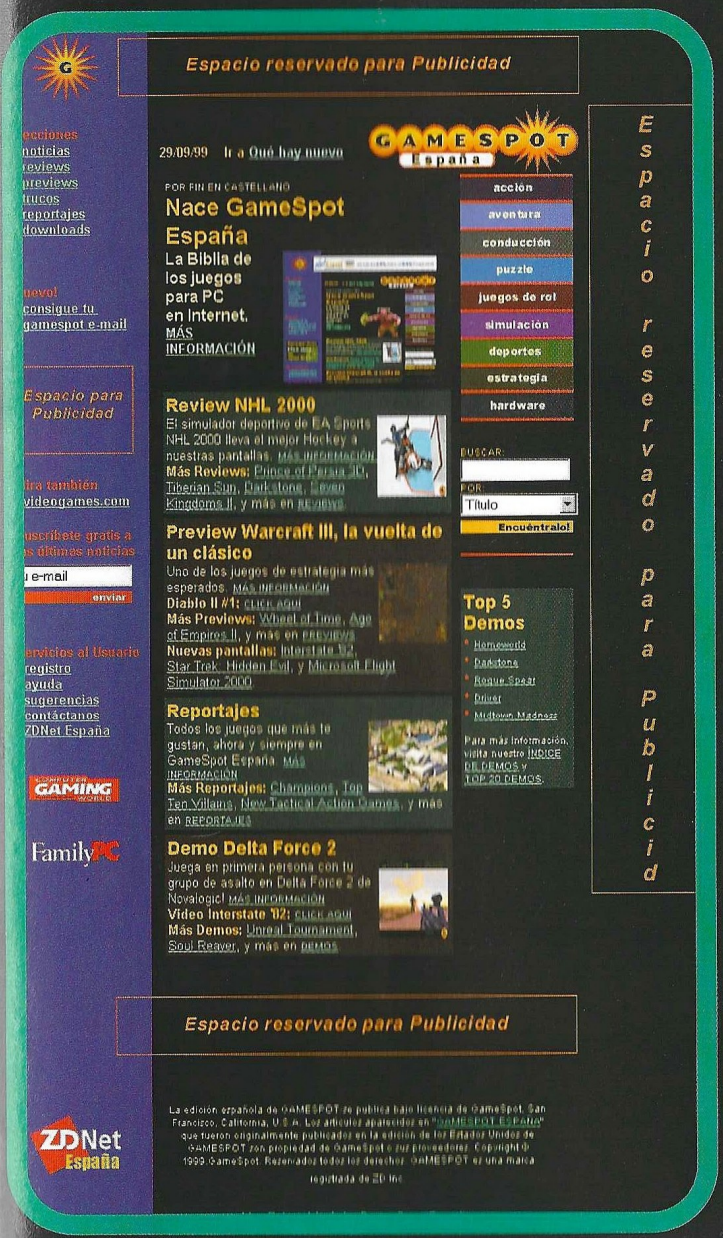
GameSpot en un sitio en constante actualización y sus contenidos crecen día a día, satisfaciendo las necesidades de información de los jugadores más exigentes.

GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

www.gamespot-es.com

tiene su web

LAS SECCIONES DE GAMESPOT



Noticias

Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews

Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews

Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos

Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes

Amplios reportajes con contenido variado.

Demos

Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

Asalto al frente italiano

Panzer Elite

Anzio, Kasserine, Sbeitla, La Haye. Son nombres que difícilmente pueden olvidarse. Pertenecen a tres de los escenarios más importantes de la Segunda Guerra Mundial: el desierto, Normandía y la campaña de Italia, los cuales están reflejados en este simulador con toda la fidelidad histórica posible.

La Segunda Guerra Mundial sigue siendo motivo de inspiración y una fuente inagotable de ideas. En esta ocasión es un simulador de combate entre carros de combate lo que Psygnosys nos presenta. Y es realmente un simulador con todas las de la ley, puesto que controlaremos prácticamente todas las posibilidades y los puestos de combate dentro de nuestro tanque. Por si fuera poco, podremos controlar desde nuestro carro a otros tres carros más como jefes de escuadrón y tomar todas las decisiones tácticas al respecto. Uno de los aspectos más representativos de Panzer Elite es su capacidad gráfica. Con varias resoluciones a elegir, podemos controlar las vistas de cámara con gran definición, entrando en un entorno 3D real, en el que nos podremos mover a nuestro antojo, con la sola ayuda del ratón.

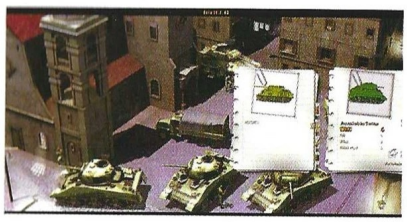
Control de la acción

Nuestro tanque dispone de numerosos puestos de control: artillero, conductor, cargador y oficial de carro. Todos y cada uno de estos puestos pueden controlarse realmente y observar el desarrollo de la acción sin problema alguno. La sensación de control es superior y la realidad con que nos desplazamos en el campo de batalla se traduce en los movimientos del interior de la cabina. Aparte de ello, tenemos la vista de tirador, vista del jefe de carro a través de los prismáticos, vistas desde la torreta tanto con la escotilla cerrada como con la escotilla abierta. Por otra parte, podemos seleccionar también vistas desde cualquiera de los ángulos que seleccionemos y desde los laterales de los carros.

Vehículos y armamento

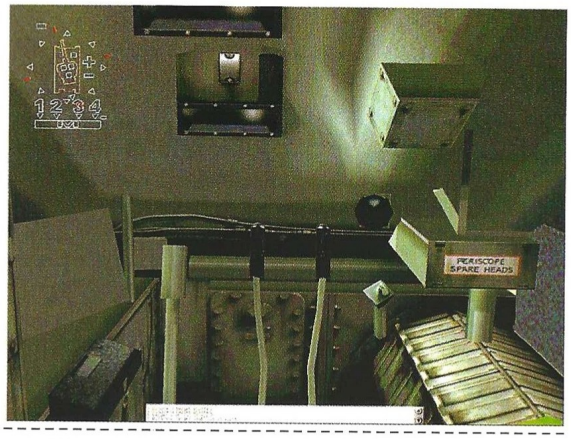
A nuestra disposición y para poder manejarlos, tenemos más de treinta tipos de carros pertenecientes a los ejércitos alemán y americano, pudiendo seleccionar una amplia variedad, aún mayor, de equipos de apoyo para nuestros hombres de ala. Una de las cosas más positivas es que la infantería se mueve alrededor de los carros de combate y podemos observar cómo nos ataca y, sobre todo, la forma de caer masacrados bajo el poderoso fuego de una 7,62MM o incluso del temible calibre 50MM americano.

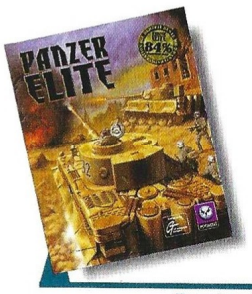
Es posible manejar las dotaciones de botes de humo, ametralladoras coaxiales, frontales y laterales, todo ello con un realismo que pondría los pelos de punta a cualquiera. En combate la acción es intensa y las comunicaciones entre carros son fundamentales a la hora de seleccionar los blancos. Las voces de nuestro jefe de carro o de la radio informando donde están localizados los tanques enemigos convierte la atmósfera de juego en algo real. Los efectos de sonido, explosiones y disparos, están bastante bien realizados, aunque son en ocasiones algo repetitivos.



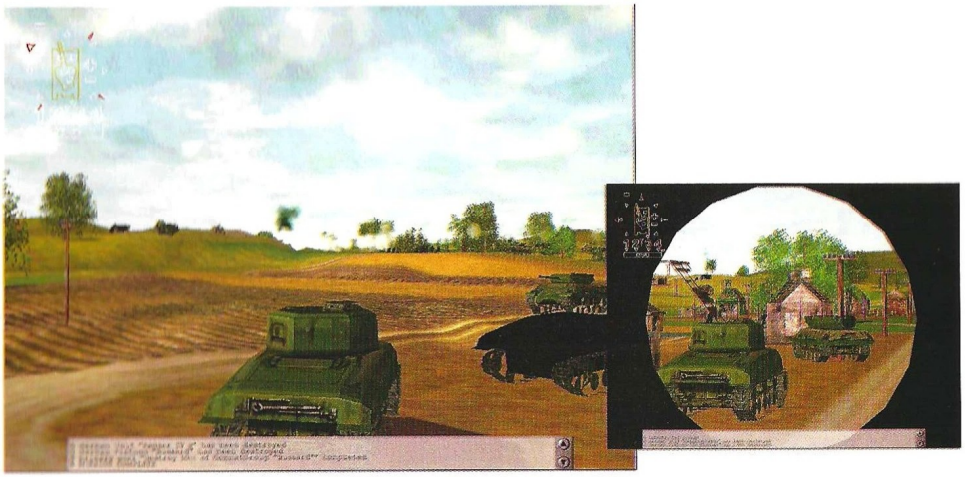
Posibilidades de juego

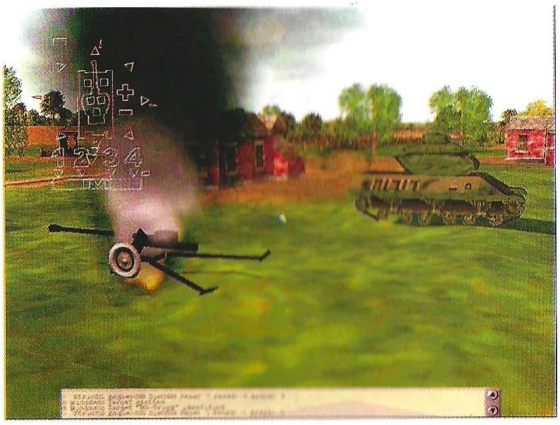
El programa trae varias posibilidades de juego. La más interesante de todas es el modo de campaña, que consiste en un montón de misiones sencillas, en la que combatiremos en escenarios que se irán desarrollando según estemos en el lado aliado o del Eje. Otro de los modos es el de elección de escenario, donde elegiremos un escenario de la lista disponible. El último es la acción instantánea. Aquí entraremos en combate en una situación ya creada donde no habrá límite de munición; sería el modo arcade de este programa. En casi todas llevaremos varios escuadrones que seleccionaremos

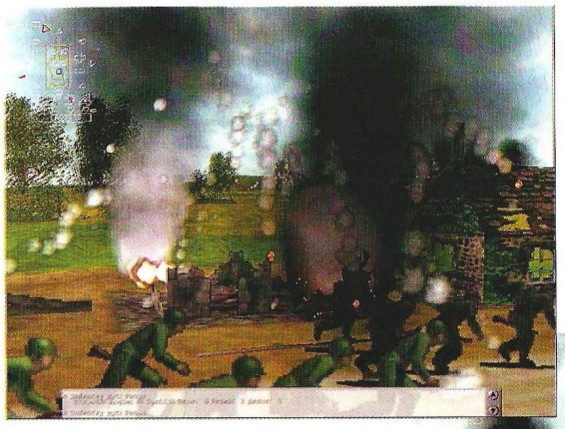




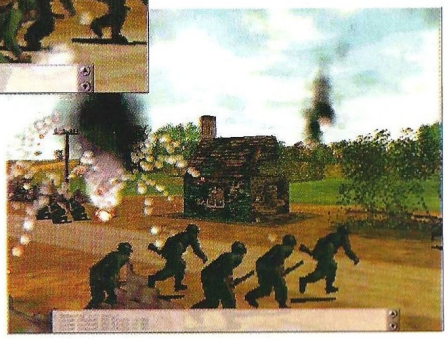
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233MMX, ratón, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta aceleradora 3D 4Mb, 375Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Psygnosys
Distribuidor: Virgin







A nuestra disposición y para poder manejarlos tenemos más de treinta tipos de carros de combate

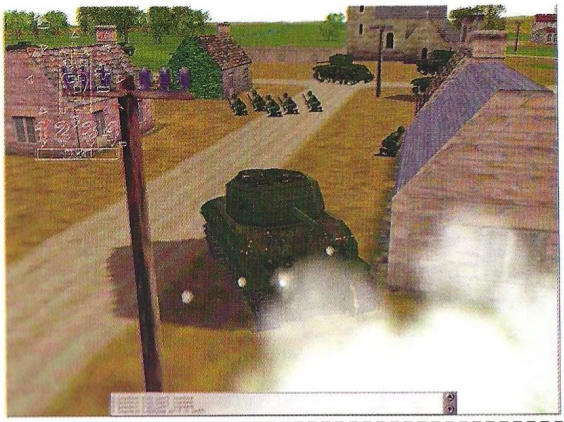


El truco es...

Avanzar al abrigo de los árboles o entre las casas. La separación entre los vehículos es muy importante. Si jugamos del lado alemán, podemos arriesgarnos más al tener un blindaje mucho mayor. Si jugamos del lado aliado, recordar lo que dijo Patton: "Para enfrentarse a un Tiger, hay que enviar cuatro Sherman con la seguridad de perder tres..." Por lo que rodear y atacar desde atrás y desde flanco.

mediante un clic del ratón o a través de las funciones de vista del carro correspondiente en la pantalla. La definición gráfica es muy buena y es un verdadero placer observar como discurre la batalla. Los combates son tremendamente intensos y los enemigos se comportan bastante realmente, haciendo gala de una inteligencia artificial más que aceptable.

Para finalizar, podemos elegir jugar en red, a través de Internet, por red local o cable serie y conectar varios ordenadores para jugar un todos contra todos.



Calificación

Panzer Elite

Pros: Gráficos increíbles con tarjeta 3DFX, acción intensa y atmósfera excepcional. Una gran fidelidad histórica de los escenarios a nuestra disposición. Realismo de batalla y una auténtica representación del terreno. Un auténtico simulador en toda regla que no decepcionará fácilmente.

Contras: Falta un editor de escenarios. Esto es algo vital, para poder asegurar su supervivencia entre nuestros favoritos. La complejidad del programa en cuanto a atajos de teclados, vistas y teclas de funciones, nos sobrepasa en muchas ocasiones. Si se hubieran introducido las unidades rusas, casi podríamos haberlo definido como excepcional.

Los abuelos y sus potentes cacharros

Spirit of Speed 1937

Mucho antes de que existieran los deportivos del tipo Ferrari, existieron unos bólidos cuyo único objetivo era ponerse a toda velocidad en los más conocidos circuitos del todo el mundo. Nunca mejor dicho, aquellos locos con sus viejos, y maravillosos, cacharros.

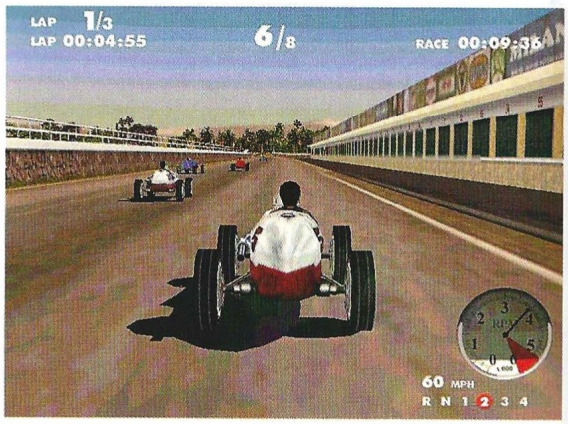
Pocas veces, por no decir ninguna en toda la vida, tenemos la oportunidad de ponernos al volante de una vieja gloria del motor, de uno de aquellos bólidos que pudieron ver los ojos de nuestros antepasados en los locos años 20 y hasta finales de los 30. Muchos creemos que la alta velocidad es exclusiva de nuestros años, sin saber que hace más de sesenta años había coches y pilotos que se ponían a más de 300 kilómetros por hora. Para recordarnos todo aquel mundo, llega ahora Spirit of Speed 1937, un sorprendente juego que toma como punto de partida las primeras carreras profesionales de coches que existieron por aquellos lejanos días.

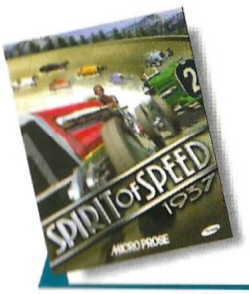
Lo primero que tenemos que deciros es que Spirit of Speed 1937 es un arcade. Aquí hay muy poco de simulación, pues lo único que podremos hacer, dentro de la carrera, y que se aproxime a lo que todos entendemos como simulación, será tener cuidado de los niveles de aceite y gasolina, y en caso de tener los niveles bajos de alguno de ellos, entrar en boxes y recargar. Se echan en falta aspectos como la gran dificultad que entrañaría ponerse a los mandos de uno de estos coches. Nos imaginamos que estos bólidos tendrían una dirección de piedra, y que por ejemplo, sería muy complicado entrar en una curva a toda velocidad con una estabilidad rígida y unos cambios de marchas duros como el pedernal. En parte, hubiera sido interesante que este juego hubiera añadido un nivel de simulación que reflejara fehacientemente, y en todo lo posible, lo difícil que sería conducir uno de estos vehículos sin sufrir un grave accidente o sin quedarse tirado a media carrera porque fallara cualquier elemento de la máquina.

Por lo tanto, lo que aquí manda es el tema arcade. Tendremos que ponernos al volante de maravillosos coches como un Bugatti 35B, un Auto Union C, o un Alfa Romeo P3. Así hasta un total de doce automóviles históricos, que a simple vista pueden parecer antiguallas, pero que en realidad, eran potentísimas máquinas de correr que podrían dejar tirado al más pintado de los coches actuales. Además, en Spirit of Speed 1937 podemos correr en nueve circuitos también históricos, que están perfectamente realizados siguiendo los trazados originales. Del inglés Donington al francés de Montlhery, pasando por tierras italianas en Monza o alemanas en Avus. Todos estos recorridos y 5 más para que corramos como locos en nuestro coche.

El juego está muy bien realizado. Los circuitos están bien ambientados y todo lo que les rodea es muy bonito. Este es uno de los puntos fuertes de Spirit of Speed 1937. La decoración es simplemente preciosa, y muy detallada, tanto, que parecen ser reales. Pasaremos a través de bosques, desiertos, pequeños pueblos y ciudades llenas de historia. Todo está muy conseguido, ya que el nivel gráfico del juego es muy alto. Si a todo ello le unimos el grado de detalle de los coches, pues conseguimos un realismo que pocos programas de este tipo pueden conseguir. También los vehículos han sido fielmente reproducidos, y podemos ver desde los espejos retrovisores a los paneles de control como si de verdad estuviéramos observando el coche real.

Quizás uno de los puntos negativos de este juego sea que la inteligencia artificial de nuestros rivales no esté muy ajustada. Es prácticamente imposible llegar a ponernos a la misma altura de los

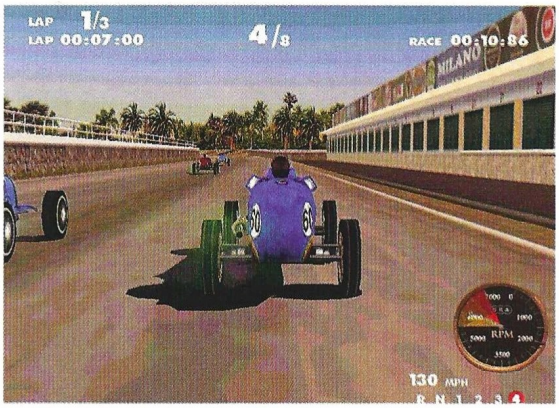




Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 16MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D, tarjeta de sonido compatible DirectX, WIN 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

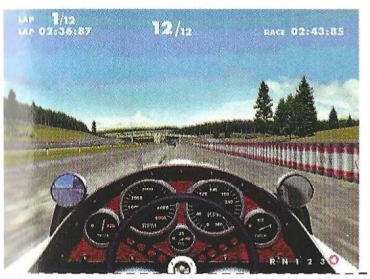
Tendremos que ponernos al volante de maravillosos coches como un Bugatti 35B, un Auto Union C, o un Alfa Romeo P3

mejores, ni siquiera en el nivel fácil. Nunca fallan o parecen no fallar, y hemos llegado a ver carreras donde sin chocar ninguna vez nuestro coche, el primero ha llegado 2 minutos antes que nosotros. Parece poco, pero en carreras que duran 8 minutos, eso es muchísimo. Spirit of Speed 1937 es un juego fácil y difícil a la vez. Mientras que no es nada complicado mantenernos sobre los circuitos de una manera más o menos eficiente, es muy complicado llegar a ser un afortunado en el momento de recibir las glorias del triunfo. Nuestro coche siempre parece el más lento, desde la salida hasta toda la carrera, sin saber muy bien por qué. Nos podemos poner a 150 millas por hora y forzar nuestro coche hasta el límite, y siempre parecerá que vamos a paso de tortuga, ya que nuestros rivales casi siempre estarán muchos metros por delante nuestro. Este punto de la inteligencia artificial resta mucho a este juego, porque al fin y al cabo, de lo que se trata en el mundo de las carreras de coches es quedar en la mejor posición posible.

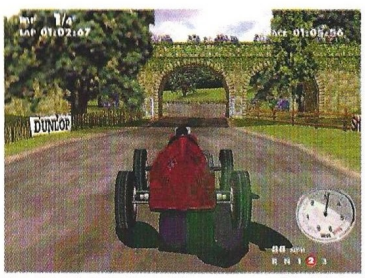


El truco es...

Hay que tener mucho cuidado con las curvas. Por la especial naturaleza de estos coches, al tomar mucha velocidad y no reducir en las curvas, podemos sufrir un fuerte choque no sólo puede hacernos perder la carrera, sino que además nos puede producir graves daños en el vehículo que muchas veces fuerzan la retirada.



En definitiva, podemos decir que Spirit of Speed 1937 es uno de los juegos de conducción arcade más interesantes que hemos visto en los últimos tiempos. El simple hecho de que sea diferente a los demás y trate de coches que a muchos nos gustaría tener en nuestras casas, ya le ponen por encima de los demás. Si a ello le unimos que los gráficos son muy buenos y está perfectamente ambientado, podemos afirmar sin ruborizarnos que este juego dará muchas horas de diversión a aquellos que os hagáis con él.



Calificación

Spirit of Speed 1937

Pros: El aspecto gráfico es sublime. Los coches son muy bonitos y todo está muy bien ambientado en los años 30.
Contras: Mientras que es bastante fácil manejar el coche, es complicadísimo conseguir un buen puesto en la clasificación general, porque los mejores conductores son máquinas perfectas de conducir y no cometen errores.

Las segundas partes si fueron buenas

Flanker 2.0

Hace unos cuantos años que apareció el SU-27 Flanker. En aquellos momentos en los que comenzaban a ser habituales unos gráficos renderizados, con mapas de texturas, el SU-27 vino a demostrar que con el uso inteligente de unos gráficos tan sencillos como los vectoriales, se podían hacer auténticas maravillas...

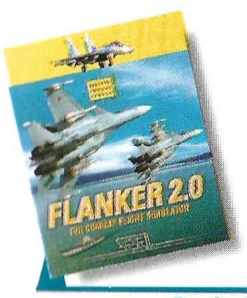
Cuando salió la anterior versión todo el mundo alabó al SU-27 a pesar de que sus gráficos no utilizaban mapas de texturas ni nada por el estilo, eran "simples" gráficos vectoriales. Esto tenía su ventaja: el juego podía correr incluso en las máquinas menos potentes.

Ahora, a punto de entrar en el, tan manoseado, año 2000, SSI ha sacado esta nueva versión. Al igual que la anterior, la recreación del avión es soberbia, tanto a nivel de comportamiento en vuelo, como de sistemas, como gráfica. Además de nuestro flamante SU-27, también podremos volar el SU-33 (versión mejorada del SU-27), podremos ver unas perfectas réplicas de aviones, tanto de origen ruso como americanos; barcos de todo tipo, desde lanchas torpederas a portaaviones; y por supuesto vehículos, tanto civiles como militares. Todo objeto que teóricamente podríamos encontrarnos en la realidad está ahí, y todos y cada uno de ellos con sus propios mapas de texturas reproduciendo hasta el más mínimo detalle.

Un aspecto curioso, y que pocos han tenido en cuenta, es la numeración de los aviones. En otras ocasiones podíamos ver como todos los aviones de una escuadrilla llevaban los mismos distintivos, incluido el número de serie. SSI ha tomado nota y se ha tomado la molestia de variarlo, dando mayor realismo y personalidad a cada avión, además de darnos información sobre quién es quién; gracias a ello podremos no atacar a dos aviones diferentes si nuestra intención es centrarnos en uno de ellos. Parece una tontería, pero cuando se tiene que estar pendiente de varios aviones, resulta de mucha ayuda.

A partir de ahora ya no volaremos sobre un terreno de un verde homogéneo, ni volaremos debajo de un cielo azul inmaculado. Todo esto acabó. A partir de ahora sobrevolaremos una orografía muy detallada: ríos, lagos, la costa del mar... No se ha implantado simplemente el mapa de texturas correspondiente, sino que se ha buscado su concordancia con los de alrededor, para que no haya cambios bruscos y todo sea real como la vida misma.

Todo esto es fantástico, pero –siempre hay un pero–, todo esto se paga. El precio: unos requerimientos de hardware que



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 8x, tarjeta aceleradora 3D, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

Es esta ocasión también podremos volar desde un portaaviones, por lo que cambiaremos nuestro Su-27 por el SU-33... todo un lujo

harán palidecer a más de uno. Para sacarle el máximo partido a esta maravilla necesitaremos un Pentium III a 600 MHZ y una tarjeta gráfica con, al menos, 16 Mb de memoria. ¿Y si no tenemos esto? Pues la pregunta tiene una respuesta muy sencilla: no nos quedará otro remedio que reducir el nivel gráfico. SSI ha pensado en este "ligero" contratiempo y nos da la posibilidad de elegir el nivel de instalación dependiendo del hardware que tengamos.

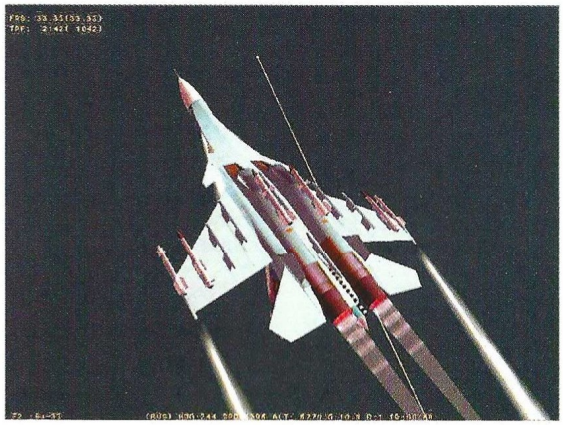
El resto

Además de unos magníficos gráficos, el SU-27 2.0 sigue en la línea de su antecesor en lo que respecta al nivel de realismo de su comportamiento de vuelo y del funcionamiento de los diversos sistemas del avión. Y su comportamiento, hay que reconocerlo, es excepcional. Cada giro, cada movimiento, es fiel al real, incluso su comportamiento en situaciones límite como puede ser volar sin un timón, se ajusta totalmente a la realidad.

Todo esto lo podrás descubrir volando la campaña de Ucrania, ya que, por cierto, sólo hay una. Aunque también se innemos de un versátil editor, por si el número de misiones se nos queda corto.

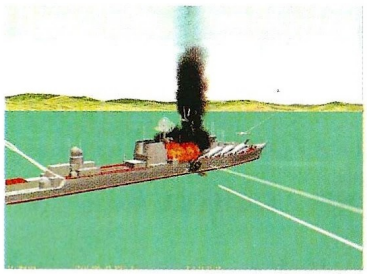
Por último, decir que en esta ocasión también podremos volar desde un portaaviones, por lo que cambiaremos nuestro SU-27 por el SU-33... todo un lujo.

cluyen un paquete de misiones sueltas de dificultad variable, tanto de ataque al suelo como aire-aire. También dispo-



El truco es...

Tovarich, más vale que te leas el manual de arriba abajo y vueles las misiones de entrenamiento, si quieres poder luchar en un SU-27 y salir vivo del intento. Ahora tienes algo más que un mero radar y un puñado de misiles: pilotas un avión magnífico con todos sus sistemas operativos.



Calificación

Flanker 2.0

Pros: Flanker 2.0 es como tener el avión real dentro de nuestro ordenador. Los gráficos son impresionantes haciendo, si cabe, más real el juego.

Contras: Los altísimos requerimientos de hardware necesarios para ver el juego en todo su esplendor, se convierten en un bache muy difícil de superar.

La ley del más fuerte

¿Quién dijo que siempre ganaba el más fuerte? Esa es una afirmación muy relativa, ya que uno de los ejemplos más claros lo podéis encontrar en la ingente cantidad de personas que emplean trucos para terminar sus juegos favoritos. Si es alguna de las últimas novedades que han aparecido en los últimos meses, los que este mes os facilitamos pueden sacaros de algún apuro.

SPACE CLASH

El juego de estrategia programado por el grupo español Enigma y distribuido por Dinamic, nos da la ocasión de saltarnos algunas reglas a la torera, eso sí, empleando algunos de los trucos que podéis ver a continuación.

Para hacerlos funcionar tienes que pausar el juego en el interface planetario en cualquier modo de juego:

Pasar de misión: CTRL+ALT+M
Modo Dios: CTRL+ALT+P
1 millón de créditos: CTRL+ALT+C
Consigue un nuevo "Mega-Ataque": CTRL+ALT+G

Nota: Aunque estos trucos se activen en el interface planetario, se mantendrán en el modo de campaña.

AGE OF EMPIRES II

Uno de los más completos juegos de estrategia ya está entre nosotros. Lamentablemente, como en todos o casi todos los juegos de este estilo, guarda una complejidad increíble en algunas de sus campañas. De este modo, cuando alguien se encuentre al borde de la desesperación puede hacer "trampas" con los trucos que os proporcionamos.

Para introducir todos los códigos, sólo tenéis que hacer aparecer la consola, lo que se consigue presionando Enter. Una vez introducido el código deseado, tendréis que presionar nuevamente Enter.

ROCK ON: 1000 unidades de piedra
LUMBERJACK: 1000 unidades de madera
ROBIN HOOD: 1000 unidades de oro
CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 unidades de comida
MARCO: Todo el mapa
POLO: El mapa sin sombras
AEGIS: Construir más rápido
NATURAL WONDERS: Ver donde está la comida
RESIGN: Pierdes la batalla
WIMPYWIMPYWIMPY: Destruirte a ti mismo
HOW DO YOU TURN THIS ON: Gana un vehículo Cobra
TORPEDO#: Acaba con tu oponente
BLACK DEATH: Destruye a todos los enemigos
I R WINNER: Tú ganas

TRICKSTYLE

La penúltima maravilla de Acclaim cuenta con algunos trucos muy curiosos, que además son muy útiles.

En la pantalla de opciones selecciona CHEATS (trucos) e introduce uno de los siguientes códigos:

TEAROUND: Ganar siempre
CITYBEACONS: Ganar todo
IWISH: Nunca se acaba el tiempo
TRAVOLTA: Movimientos especiales
INFLATEDEGO: Modo cabezón
MOMONEY: Dinero ilimitado
HOOLIGAN: Equipos extras
BURNABY: Campo de fútbol especial
SIZZLE: Modo Rayo
DIZZY: Modo alien
LIGHTSOUT: Modo "fosforito"

FIFA 2000

La última entrega de la saga más prolífica de EA Sports cuenta con algunos de los trucos más divertidos y originales de todos los que hemos visto. Si no te los quieres perder ve al menú de trucos e introduce lo siguiente:

SEGA RALLY 2

Uno de los más grandes juegos de coches que han pasado por esta redacción nos brinda la oportunidad de cambiar el color de algunos de los vehículos que aparecen en él. Cuando ya estés un poco cansado de verlos siempre igual podrás optar por esta nueva apariencia.

Sólo tienes que presionar la tecla Re-Pag junto a Enter en la selección de cualquiera de los vehículos que verás a continuación.

Lancia Stratos HF
Mitsubishi Lancer Evolution
Toyota Corolla WRC 99

Nota: Tendrás que mantener presionados los dos botones mencionados anteriormente hasta que el coche aparezca nuevamente y con su nuevo aspecto.

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

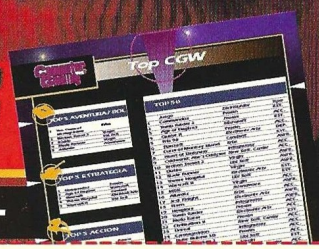
Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 8 JUEGOS "TOTALMANIA"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD



Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre .....

Apellidos ..... Edad .....

Dirección .....

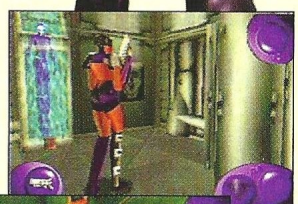
Localidad ..... C.P. .....

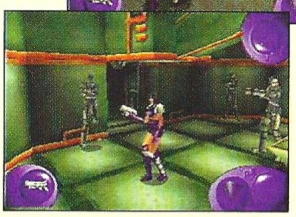
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

CD...49

CD 1 — El ju

Este mes Computer Gaming World te regala Pax Corpus, un complejo juego de acción en el que controlaremos a una mercenaria de armas tomar. El mundo es un lugar violento al borde de una catastrófica guerra civil, y una nueva corporación guerrera llamada Alcyon, formada sólo por mujeres, ha decidido diezmar la población masculina para crear una nueva era, en la que la mujer gobernará sin ayuda del hombre. La protagonista, llamada Kahlee tratará de resolver el misterio del Pax





REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium 90, 16 MB de RAM, SVGA de 2MB (4MB si es aceleradora 3D), DirectX5, CD-ROM 4X, Windows 95/98, De 14 a 200 MB de espacio en disco duro.
INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN: La instalación desde Windows 95/98 se realiza mediante autoarranque, o si se prefiere entrando en la unidad de CD-ROM y ejecutando el icono "setup.exe".
CONTROLES: El juego se puede controlar mediante teclado o joystick. En las opciones podrás elegir el tipo de control que más se adapte a tus necesidades. Puedes disparar, saltar o abrir puertas entre la muchas acciones de la protagonista.
PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: PAX CORPUS funciona desde Windows 95/98. Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar. 2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente. 3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

CD 1 — UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0
CARPETA: DIRECTX **INSTALACION:** DX6ESP.EXE
Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

DIRECTX 6.1
CARPETA: DIRECTX **INSTALACION:** DX61CORE.EXE
Esta actualización la necesitarás para algunos juegos más actuales. También conviene instalarla para los que soportan las versiones inferiores, así no tendrás que instalarlo cuando un juego lo necesite.

EXPLORER
CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

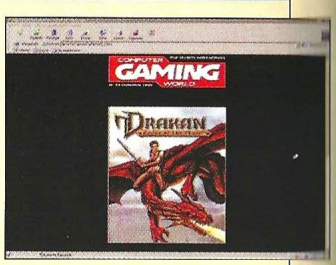
NETSCAPE
CARPETA: NETSCAPE **INSTALACION:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

CD 1 — TOP SECRET Interactivo

GUIA COMPLETA PARA DRAKAN: ORDEN DE LA LLAMA
Para poder acceder a la solucion, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI49 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-49. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver el Top Secret Interactivo, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



PANDA PLATINUM

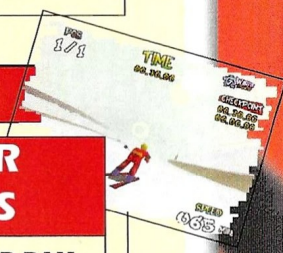
En la carpeta Panda del CD-ROM, encontrarás una versión ShareWare de la última versión del antivirus Panda Platinum versión 6.0. Con ella podréis mantener vuestro equipo libre de virus de todo tipo.
A partir de ahora, cada mes encontraréis una actualización para el antivirus en el CD-ROM.

VIDEOS

DRÁCULA
CARPETA:
VideoDracula
EJECUCIÓN:
video.avi

ATLANTIS II
CARPETA:
VideoAtlantis
EJECUCIÓN:
Player.exe

DEMOS JUGABLES

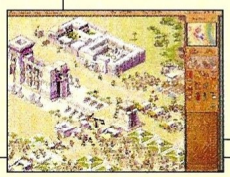


En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación.

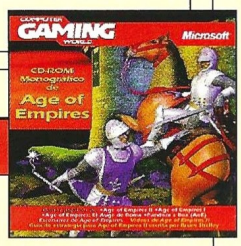
FARAON

Pentium-133, 32 Mb de RAM, SVGA
CARPETA:DemoFaraón/spanish
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Faraón, al igual que otros juegos similares, se controla con ratón.



WINTER SPORTS

Pentium-166, 16 MB RAM, SVGA
CARPETA: DemoWinter
INSTALACIÓN: Setup.exe
Controles: El juego se controla mediante teclado o joystick



CD-ROM EXCLUSIVO AGE OF EMPIRES

Además del habitual CD-ROM, este mes Computer Gaming World te regala un CD especial en el que podrás encontrar una Demo de Age of Empires, otra de Age of Empires Expansión, una demo especial del Pandora's Box de Microsoft en la que tendremos que reconstruir la portada de AOE II, y como no, la demo de Age of Empires II, el más grande y mejor juego de estrategia jamás creado para un sistema de entretenimiento doméstico. Además de todas estas demos, podréis contemplar dos vídeos, uno de ellos en el que se nos muestra la increíble secuencia de introducción y otro que intercala secuencias del juego con algunas de la "intro". Por si todo esto fuera poco, encontraréis algunos espectaculares escenarios para aquellos que dispongan del primer Age of Empires, y los que posean o estén pensando en adquirir la fabulosa secuela de éste, una completa Guía de Juego escrita por el mismo Bruce Shelley, artífice de esta saga, con ella aprenderéis a jugar de un modo rápido y sencillo. El documento está en Word 97, de modo que no tendréis problemas a la hora de abrirlo.

COMPUTER GAMING WORLD

LISTA DE GANADORES

LOS GANADORES DE LOS 9 JUEGOS "ROAD WARRIOR" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 47 DE CGW SON:

ALBERTO GUTIERREZ MARTIN ..... MADRID
Mª YOLANDA LOPEZ DEL CANO ..... MADRID
DIEGO RUIZ HERRERO ..... OVIEDO (ASTURIAS)
DIEGO HERNANDEZ PEDRAZA ..... AVILA
RICARDO FERNANDEZ BASCONES ..... BURGOS
CARLOS JAVIER SERRANO DEL PINO ..... ALBACETE
TONI VAZQUEZ CASTILLO ..... SAN PEDRO DEL PINATAR (MURCIA)
JUAN ANTONIO RULL PUERTAS ..... ALMERIA
JOSE ANTONIO GUTIERREZ ESTEBAN ..... CARTAGENA (MURCIA)

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO CASTROL HONDA PUBLICADO EN EL Nº 47 DE CGW SON:

PEDRO CABELLO GARCIA ..... PUENTE GENIL (CORDOBA)
RAMON ARCAS ESTEBAN ..... LORCA (MURCIA)
JOSE MARIA LOPEZ GARCIA ..... MADRID
JORGE PEREZ GARCIA ..... ARANJUEZ (MADRID)
JAVIER FERNANDEZ ROLDAN ..... SANTANDER (CANTABRIA)
ALEJANDRO PEREZ LLOBET ..... VALENCIA
BENITO RUBIO SANCHEZ ..... GRANOLLERS (BARCELONA)
JAVIER MAORAD PASTOR ..... TERUEL
ALEJANDRO REY SIEIRO ..... GIJON (ASTURIAS)
PALOMA VIZCAINO VERGARA ..... ARANJUEZ (MADRID)

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Silver	Infogrames
2	Grim Fandango	Electronic Arts
3	Blade Runner	Dinamic
4	Sanitarium	Erbe
5	Outcast	Infogrames

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Anno 1602	Infogrames
4	Starcraft	Havas
5	Warcraft II	Havas

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Unreal	Friendware
3	Half-Life	Havas
4	Resident Evil 2	Virgin
5	Quake II	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 7.0	Dinamic
2	FIFA 99	Electronic Arts
3	Fútbol Int. 2000	Microsoft
4	NBA I.D. 2000	Microsoft
5	PC Fútbol 6.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	TOCA 2	Proein
3	Fly!	Proein
4	Monaco Grand Prix	Ubi Soft
5	Apache-Havoc	Dinamic

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider III	Proein	ACC.
2	Commandos	Proein	EST.
3	Unreal	Friendware	ACC.
4	Age of Empires	Microsoft	EST.
5	Silver	Infogrames	AV/R.
6	Half-Life	Havas	ACC.
7	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
8	Anno 1602	Infogrames	EST.
9	Quake II	Proein	ACC.
10	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
11	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
12	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
13	Starcraft	Havas	EST.
14	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
15	Warcraft II	Havas	EST.
16	Sanitarium	Erbe	AV/R.
17	Civilization II	Proein	EST.
18	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
19	Doom II	Friendware	ACC.
20	Tomb Raider II	Proein	ACC.
21	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
22	Civilization: CTP	Proein	EST.
23	Outcast	Infogrames	AV/R.
24	Commandos: MADD	Proein	EST.
25	Kingpin	Proein	ACC.
26	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
27	Diablo	Havas	AV/R.
28	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
29	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
30	GP 500	Proein	SIM.
31	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
32	Shadowman	Acclaim	ACC.
33	Requiem: Avenging Angel	Proein	ACC.
34	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
35	Crónicas de la Luna Negra	Friendware	EST.
36	Drakan	Virgin	ACC.
37	The Chosen: Blood II	Virgin	ACC.
38	Ring	Friendware	AV/R.
39	Discworld Noir	Virgin	AV/R.
40	Atlantis	Friendware	AV/R.
41	C&C:Red Alert	Electronic Arts	EST.
42	Braveheart	Proein	EST.
43	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
44	Driver	Virgin	ACC.
45	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
46	Unreal Tournament	GT Interactive	ACC.
47	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
48	SWE1:La Amenaza Fantasma	Electronic Arts	ACC.
49	NBA Inside Drive 2000	Microsoft	DEP.
50	TOCA 2	Proein	SIM.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

llega el MESIAS

El primer juego que utiliza la nueva tecnología RT-DAT (Mosaico y Deformación en Tiempo Real) haciendo parecer el mundo y sus personajes increíblemente reales.

Alucinantes escenas de video e increíbles efectos que dan lugar a espectaculares mundos.

Juega como Bob, el querubín, para dominar y controlar más de 20 personajes diferentes.

Usa rifles de asalto, granadas y arpones propulsados o cohetes para hacer el trabajo sucio -algunos de los 25 tipos de armas que Bob puede controlar-.

¡Soluciones múltiples en 6 increíbles niveles! Bob podrá utilizar diferentes personajes para lograr su objetivo, sin una dirección lineal.

La música es de la banda americana de rock duro "Fear Factory".

Joystick y tarjeta 3D para la versión PC y mando analógico para PlayStation.

PC CD ROM

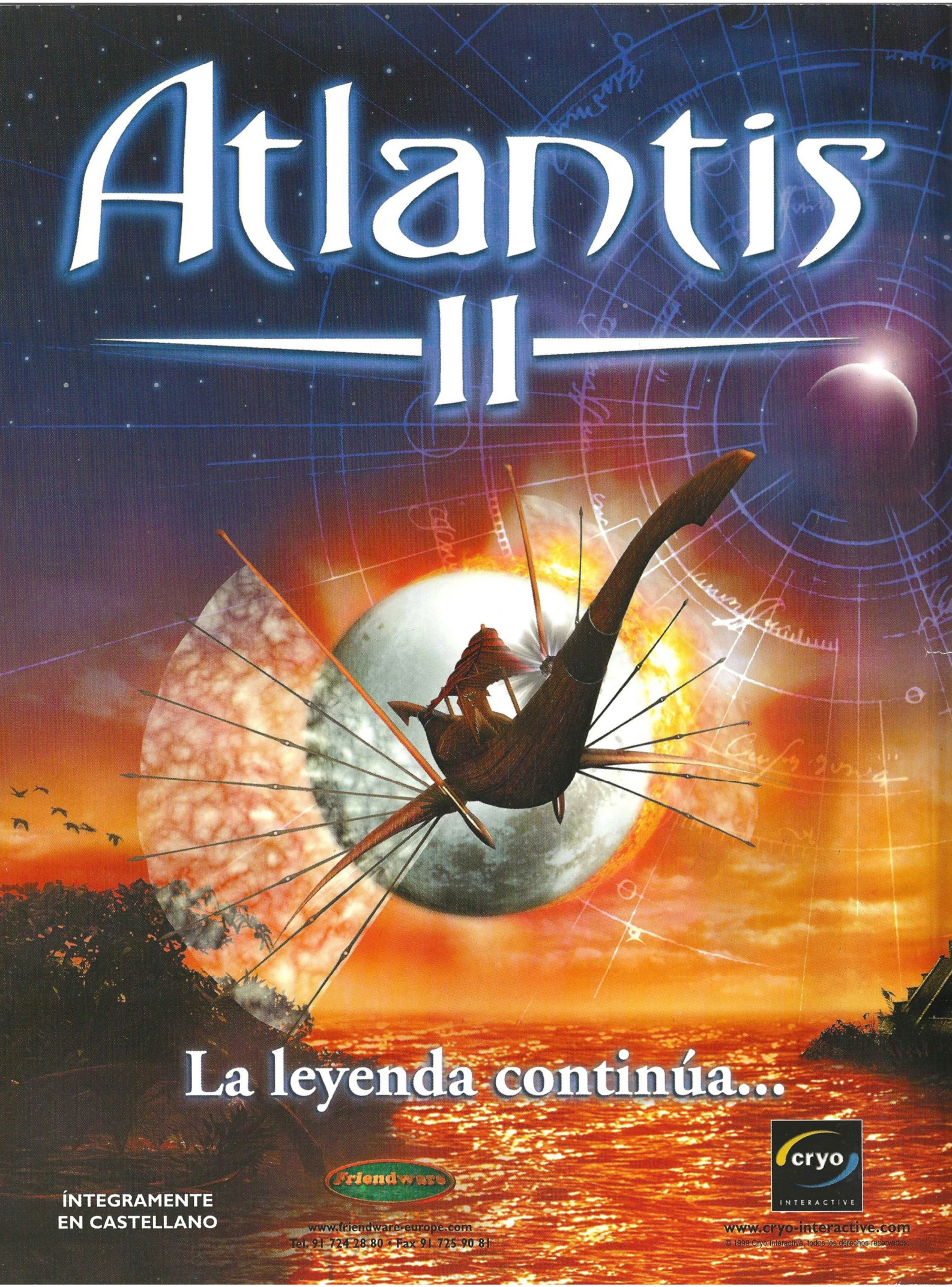
PlayStation

Messiah ©1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Messiah is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

Shiny ENTERTAINMENT™

Interplay™

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es


Atlantis
II
La leyenda continúa...
ÍNTEGRAMENTE
EN CASTELLANO
Friendware
www.friendware-europe.com
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81
cryo
INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com
© 1999 Cryo Interactive, todos los derechos reservados.